

EL ARCHIVO DE LAS TORMENTAS™
ESCENARIO DE CAMPAÑA

PUENTE NUEVE

Una aventura introductoria para personajes de nivel 1 en el Escenario de campaña del *Archivo de las Tormentas*™



COSMERE®
JUEGO DE ROL

El JdR del Cosmere® es una creación de Brotherwise Games y Dragonsteel Entertainment.

Producción ejecutiva: Brandon Sanderson
Producción: Isaac Stewart and Dan Wells
Dirección creativa: Johnny O'Neal

Diseño: Johnny O'Neal
Diseño adicional: Welden Bringhurst
Edición del libro: Sebastian Yūe

Edición de continuidad: Karen Ahlstrom
Cantamundos: David Behrens, Joshua Harkey, Eric Lake, Ben Marrow, Ian McNatt y Evgeni "Argent" Kirilov
Consultoría de sensibilidad: Basil Wright
Consultoría de accesibilidad: Chris Hopper
Revisión: Laura Hirsbrunner

Marca y marketing: Adam Horne, Matt Molandes y Jillian Schumacher

Dirección artística: Katie Payne
Diseño gráfico: Gordon McAlpin
Concepto artístico: Marie Seeberger
Ilustración de cubierta: Amirul Hhf
Ilustraciones interiores: Dallin Bifano, Logan Feliciano, Amirul Hhf, Vladimir Ishelin, Adam J. Marin, Eduardo Nonato Cavalcante, Kevin O'Neill, Katie Payne, Steve Prescott, Sami Rytkönen, Steven Shan, Florian Stitz y Svetlin Velinov

Equipo artístico de Dragonsteel: Ben McSweeney, Shawn Boyles, Jennifer Neal, Rachael Lynn Buchanan, Anna Earley, Hayley Lazo y Priscilla Spencer

Equipo de dirección del Jdr Cosmere

Dirección de diseño: Andrew Fischer
Dirección de escritura: Lydia Suen
Dirección de edición: Laura Hirsbrunner
Dirección de proyecto: Lyla McBeath Fujiwara

Edición en castellano

Edición: Vanessa Carballo
Traducción: Eduard Roca
Revisión: Santi Güell
Coordinación de traducciones: Jordi Zamarreño
Adaptación gráfica y maquetación: Darío Pérez Catalán

© 2025 por Brotherwise Games, LLC. Basado en las novelas de *El Archivo de las Tormentas®* de Brandon Sanderson, copyright © 2010, 2014, 2017, 2020, 2024 por Dragonsteel Entertainment, LLC, y usado bajo la autorización expresa de Dragonsteel Entertainment, LLC.
Sistema de juego Plotweaver™ © 2025 Brotherwise Games, LLC.

Dep. legal: B 15123-2025
Impreso en Lituania







CONTENIDO

PUENTE NUEVE **4**
Cómo prepararse para la aventura 4
La mecánica principal 4
Prepara los dados 4
Cómo dirigir esta aventura 4
Cómo atraer a un spren 5
Reúne a tu grupo 5
Prólogo 5
Roles de la expedición 6
El viaje 7
El ataque 7
Supervivientes 8
Primeras impresiones 9
Lidiando con las consecuencias 9
Sin ayuda 11
¡A luchar! 12
Repercusiones 12
Persecución con el abismoide 14
Huyendo en desbandada 14
A salvo, por ahora 16
Una noche de descanso 16
Hacia las ruinas 17
El santuario perdido 18
Planta baja 19
Escaleras 21
Planta superior 21
La superficie 23
Encuentro con los cantores 23
Hablando con los oyentes 25
El camino a casa 26

APÉNDICE A: ADVERSARIOS **28**
Cantor 28
Cantor en forma de guerra 29
Cantor en forma diestra 29
Capitán Selinar 30
Eliah Matal 31
Enjambre de cremlinos 32
Lancero 33
Plebeyo 34

APÉNDICE B: PNJS SPREN **35**
Tono 35
Aeliran 36
Otros spren 36

APÉNDICE C: PERSONAJES JUGADORES **37**

APÉNDICE D: REFERENCIA RÁPIDA PARA JUGADORES **39**

PUENTE NUEVE

Esta aventura introduce a los jugadores al JdR del Cosmere y su ambientación: las novelas de *El Archivo de las Tormentas* de Brandon Sanderson.

Seguramente valdrá la pena que la directora de juego (DJ) esté familiarizada con la ambientación, pero por lo que a los jugadores respecta, solo hace falta que sepan que se trata de un mundo de fantasía singular en el que los juramentos y las acciones de los personajes determinan los poderes que pueden obtener.

En esta aventura, los personajes jugadores comienzan como individuos con un potencial todavía por explotar. Puede que se les considere personas normales, pero tienen talentos únicos y una determinación poco común que los convierte en héroes potenciales.

El objetivo de la aventura es proporcionar a la DJ las herramientas necesarias para adentrarse de lleno en el JdR del Cosmere: ofrece más detalles e incluye más cuadros de texto para leer en voz alta que una aventura al uso. Cada escena presenta nuevas mecánicas de juego y detalles de la ambientación de campaña. Esperamos que tras jugar esta aventura te sientas preparada para dirigir *Caminapiedras,* o incluso crear y desarrollar tus propias aventuras.

Cómo prepararse para la aventura

Antes de jugar, asegúrate de tener a mano el *Manual del Archivo de las Tormentas*. Considera la posibilidad de señalar las secciones importantes que consultarás con frecuencia, como, por ejemplo, la sección "Acciones y reacciones" del capítulo 10, o usa la *Pantalla de dirección del Archivo de las Tormentas*.

También necesitarás un juego de dados poliédricos y un método para tirar el dado de trama (consulta "Prepara los dados").

La mecánica principal

Antes de la sesión, familiarízate con las reglas del *Manual del Archivo de las Tormentas*. La mecánica principal del JdR del Cosmere es la **prueba de habilidad**, en la que la persona que juega tira un dado de veinte caras y añade los modificadores pertinentes:

d20 + atributo + grados de habilidad

Esta aventura especifica la **clase de dificultad (CD)** que cada prueba de habilidad debe cumplir o superar, pero también podrías tener que improvisar la CD para las situaciones que vayan surgiendo durante el juego. En esta aventura, una prueba promedio debería tener CD 10 y las pruebas más difíciles, CD 15.

Prepara los dados

Para jugar, necesitarás disponer de, como mínimo, un juego estándar de dados de rol (d20, d12, d10, d8, d6 y d4). También necesitarás un d6 adicional para usar como **dado de trama**.

El dado de trama es una mecánica especial exclusiva del JdR del Cosmere. Cuando los jugadores hacen pruebas de habilidad particularmente arriesgadas, dramáticas o relevantes para la trama, "suben la apuesta" añadiendo el dado de trama a su tirada de d20. (Para más detalles, consulta la introducción del *Manual del Archivo de las Tormentas*).

Aunque el JdR del Cosmere utiliza un dado de trama personalizado, los jugadores pueden tirar un dado de seis caras corriente, distribuyendo los resultados de la siguiente manera:

1	2	3	4	5	6
2	4				

La aventura te instigará a subir la apuesta para pruebas específicas, ¡pero no dudes en incorporar el dado de trama a cualquier escena a la que añada emoción y dramatismo!

Cómo dirigir esta aventura

La aventura empieza con los personajes viajando como parte de una expedición a unas ruinas recientemente descubiertas. Su trayecto se ve interrumpido por un abismoide que los arroja a un abismo. En el fondo del abismo, el grupo tiene la oportunidad de conseguir algunas provisiones y ayudar a los supervivientes. Una vez el abismoide ha consumido los chulls de la expedición, el grupo se ve obligado a huir del peligro una vez más.

Tras una noche de descanso, los personajes continúan hacia su destino. Al llegar, exploran las ruinas (que son un santuario conectado con los Radiantes Perdidos) y potencialmente encuentran un artefacto muy valioso. A continuación, los personajes se dirigen a la superficie y por el camino se encuentran con un grupo de oyentes. Pueden abrirse paso luchando o resolver la situación de manera pacífica. Tras alcanzar a la superficie, consiguen llegar a los campamentos de guerra de los altos príncipes alezi.

Cómo atraer a un spren

A lo largo de esta aventura, existe la posibilidad de que un spren Radiante se sienta atraído por un personaje. Para determinar qué personaje está más cerca de atraer a un spren, se te indicará que los vayas marcando por "protección" o "libertad" en varios puntos de la aventura. Lleva la cuenta, en privado, de las veces que un personaje obtiene una marca por cualquiera de las dos categorías. Al final de la historia, determina el personaje con más puntos en cada categoría. Cada uno de esos jugadores debería anotar ese spren en la sección "Conexiones" de su hoja de personaje (consulta el apéndice B para obtener más información sobre los PNJs spren).

Reúne a tu grupo

Esta aventura es apta para cualquier grupo formado por de tres a seis personajes de nivel 1. Las personas que van a jugar disponen de varias opciones para elegir o crear a sus personajes.

Personajes pregenerados. Esta aventura incluye seis hojas de personaje. Estos personajes ya están listos para jugar, así que solo hay que determinar su nombre y descripción física.

Personajes originales. Como alternativa, los jugadores pueden crear personajes de nivel 1 siguiendo las reglas del *Manual del Archivo de las Tormentas*. Las únicas opciones que la DJ debería restringir son aquellas que eviten por completo el abismo en calidad de peligro: equipo de escalada especializado o fabriales que otorguen las potencias de Adhesión o Progresión.

Personajes cantores. Esta aventura está escrita pensando en personajes humanos. Una DJ experimentada podría introducir un personaje jugador cantor (perteneciente a la cultura de los oyentes) antes o durante la aventura:

- Podría haber sido capturado al principio de la expedición, o reclutado como miembro de la cuadrilla del puente.
- Una vez que los demás personajes hayan entrado en el abismo, un cantor explorador podría toparse con el grupo y colaborar con ellos.

Se anima a los jugadores a definir sus metas narrativas, obstáculos y propósito antes de la sesión. Sin embargo, también tendrán la oportunidad de hacerlo a mitad de la aventura.

No dejes de buscar oportunidades para integrar las metas de los personajes en la narrativa. Por último, prepárate para tomar nota de los momentos en que los personajes den muestras de Ideales como protección o libertad, ya que eso podría atraer la atención de un spren (consulta el apéndice B).

Antes de la aventura, también es útil asegurarse de que el grupo comprende el tono general de la aventura y cómo se debe manejar el contenido sensible (consulta la sección "Herramientas de seguridad" en el capítulo 13 del *Manual del Archivo de las Tormentas*). Cuando todo el mundo esté listo para jugar, ¡será el momento de empezar!

Prólogo

Cuando hayas reunido a los jugadores y todos los materiales necesarios, empieza leyendo lo siguiente:

> *El Archivo de las Tormentas* es la historia de Roshar: un mundo de tormentas y de guerra. Es una historia de crecimiento, de pasión y de honor. Y hoy, es también una historia que vais a contar vosotros.
>
> Todavía no sois héroes. Actualmente vivís en un campamento de guerra al borde de las Llanuras Quebradas, una vasta extensión de abismos y mesetas. Hoy viajáis con soldados y eruditos leales a un noble alezi llamado alto príncipe Sadeas.
>
> Aquí es donde empieza nuestra historia. Hace unos días, una alta tormenta dejó al descubierto unas ruinas que datan de la época de los Reinos Plateados. Vosotros formáis parte de una expedición enviada a través de la árida piedra para investigar lo que queda de esas ruinas.

Pide a cada jugador que explique el rol que su personaje desempeña en esta expedición (consulta la sección "Roles de la expedición").




AMIRUL HHF

Roles de la expedición

La expedición consta de una cuadrilla de puente de veinte personas y seis soldados para proteger a un puñado de eruditos y exploradores. Dos chulls (crustáceos lentos del tamaño de un buey con caparazones de piedra) actúan como bestias de carga, tirando de carros para los eruditos de la expedición. Los carros contienen suficiente comida y agua para un viaje de cuatro días.

Tanto si los jugadores usan personajes pregenerados como originales, dales la oportunidad de establecer su rol en la expedición. Los jugadores pueden elegir entre una de las siguientes opciones o (con la aprobación de la DJ) crear su propio rol:

Fervoroso. Eres un sacerdote-siervo de la Iglesia vorin, una religión que venera al Todopoderoso y a sus Diez Heraldos. Los fervorosos suelen raparse la cabeza y no se adhieren a los roles de género de la sociedad alezi. Puedes participar en esta expedición para brindar guía espiritual o formación en una habilidad específica que dominas.

Cuadrilla de puente. Estás aquí porque fuiste encarcelado, esclavizado u obligado a servir. Puedes ser de cualquier nación de Roshar y tener cualquier origen, pero ahora tienes el trabajo más mortífero del ejército del alto príncipe: transportar puentes pesados para facilitar la movilidad del personal durante batallas y expediciones.

Guardia. Estás aquí para defender la expedición de guerreros parshendi o bandidos humanos. Puedes ser un soldado raso del ejército del alto príncipe Sadeas, un mercenario que va por libre, o un joven noble que intenta demostrar su valía.

Erudita. Has viajado a los campamentos de guerra como pupila o asistente de una erudita prominente. Tradicionalmente, en Alezkar, solo las mujeres aprenden a leer y escribir, pero puede que hayas viajado desde una nación como Azir o Iri, donde personas de todos los géneros reciben formación en historia y ciencia.

Explorador. Eres un explorador que trabaja para el alto príncipe Sadeas. Has sido entrenado como mensajero y explorador del ejército, y tu trabajo es ayudar a esta expedición a encontrar las ruinas.

El viaje

Al inicio de la aventura, la expedición ya está en marcha. Lee lo siguiente:

> Es mediodía cuando llegáis al último cruce de la meseta. Los eruditos de la expedición viajan en carros tirados por chulls, cuyos caparazones crujen con cada paso, lento pero firme. La cuadrilla del puente lleva una carga aún más pesada. Cada vez que se llega al borde de una meseta, la cuadrilla lanza el puente hacia adelante y lo empuja al otro lado del abismo.
>
> Mientras los hombres del puente se las arreglan con el pesado puente de madera, un explorador anuncia: "¡Ya casi hemos llegado a las ruinas!". Es hora de cruzar un abismo más, uno que se zambulle hacia la oscuridad bajo vuestros pies.

Esta es una buena oportunidad para presentar a los jugadores noveles la singular fauna de Roshar. Los chulls son las bestias de carga más comunes en este mundo y cualquier personaje los reconocería.

El puente mide 9 metros de largo, 2,4 metros de ancho y se encuentra a 24 metros de altura por encima del abismo. Un personaje que caiga directamente al fondo del abismo sufrirá 28 (8d6) de daño por golpe.

El ataque

La primera escena de la aventura empieza con todos los personajes jugadores en el puente y se dirige hacia un desenlace específico: los personajes perdidos en las profundidades de un abismo. Sin embargo, sus acciones determinarán cómo soportan esa caída.

Esta escena se desarrolla durante unos breves instantes, dando a los personajes solo el tiempo suficiente para darse cuenta de lo que está sucediendo, o gritar una advertencia. Los personajes solo tienen tiempo de hacer unas pocas pruebas para determinar su destino.

> Cuando el puente ya está en su sitio, la caravana empieza a cruzarlo: los soldados, la cuadrilla del puente y el primer carro. No obstante, cuando el chull llega a mitad de camino, un chirrido empieza a emerger del fondo del abismo. El chull se aparta a un lado, visiblemente agitado, y chasquea las garras; no quiere moverse, ni siquiera cuando los soldados sacan cuerdas para arrastrarlo.

Cualquier personaje que muestre interés en el chull deberá hacer una prueba de Deducción o Supervivencia CD 10. Si la supera, descubre que la presencia de un superdepredador llamado abismoide ha asustado al chull, y obtiene una ventaja en la siguiente prueba de Agilidad o Atletismo que hace. Un personaje que piense en advertir a los demás podrá realizar una prueba de Liderazgo CD 10; si la supera, otorga a otro personaje una ventaja en su siguiente prueba de Agilidad o Atletismo.

KEVIN O'NEILL



> El sonido de arañazos se hace más fuerte y el chull se refugia en el interior de su caparazón. Entonces, con un chirrido de garras sobre piedra, ¡una enorme criatura carga subiendo por la ladera del abismo! Los hombres del puente y los soldados chillan cuando un abismoide aparece de repente. La criatura empieza a trepar por el puente, arañando y astillando los tablones de madera con sus enormes garras. Su caparazón de color violeta oscuro proyecta una sombra sobre la caótica escena, y sus mandíbulas se cierran alrededor de un explorador que trataba de huir.

El abismoide es un ejemplar adulto: mide 11 metros de alto, 6 metros de ancho y 22 metros de largo. Con su grueso caparazón y sus garras letales, es inmune a cualquier ataque de los soldados. Algunos soldados intentan contraatacar, pero el abismoide se deshace de ellos con facilidad, lanzándolos por los aires hacia el fondo del abismo.

Si algún personaje intenta salvar a los demás del abismoide, márcalo por protección, pero deja claro que la situación es demasiado caótica como para que pueda alcanzar a la bestia. Otros miembros de la expedición se empujan entre sí para huir. Antes de que ningún personaje jugador tenga tiempo de escapar del puente, lee lo siguiente:

Mientras el abismoide arrastra su mitad superior hacia el puente con cuatro patas más pequeñas deslizándose sobre los tablones, oís un crujido ensordecedor: la criatura pesa demasiado. ¡El puente se va a derrumbar!

Los personajes que estén sobre el puente deben elegir entre una prueba de Agilidad o Atletismo para sobrevivir al derrumbe. Esta prueba no tiene CD; consulta la tabla Resultados de la prueba de Agilidad o Atletismo para decidir el desenlace. Sube la apuesta, añadiendo un dado de trama a cada una de las tiradas.

El puente se parte por la mitad, pero sus extremos rozan contra las paredes irregulares del abismo, lo que frena su caída. Las personas en los bordes del puente se caen por los lados a medida que este se inclina hacia el abismoide, pero otras se aferran a la madera con todas sus fuerzas.

Resultados de la prueba de Agilidad o Atletismo

Resultado	Desenlace
5 o menos	Sufres 1d6 de daño por golpe y una lesión.
6 a 14	Sufres 1d6 de daño por golpe.
15 o más	No sufres daño.
(Oportunidad)	Otro personaje sufre solo la mitad del daño o ignora una lesión.
(Complicación)	Se rompe un arma o un objeto.

Si un personaje sufre una lesión, debe realizar una **tirada de lesión** con un d20 (consulta “Daño, lesión y muerte” en el capítulo 9 del *Manual del Archivo de las Tormentas*).

Si un jugador saca una Oportunidad (Oportunidad) en el dado de trama, puede ayudar a ralentizar la caída de otro personaje. Puede hacer que ese personaje sufra solo la mitad del daño (redondeando hacia abajo) por su caída o ignorar la lesión.

Si un jugador saca una Complicación (Complicación), el arma principal del personaje, o un objeto clave de su equipo, resulta gravemente dañada. Reparar un objeto roto requiere materiales (que tardarían en poderse recuperar del lugar del accidente) y superar una tirada de Manufactura CD 15.

El puente cae con un estruendo ensordecedor sobre el propio abismoide, rompiendo algunas de las patas más pequeñas de la bestia. El abismoide ruge de dolor y se libera como puede del puente derrumbado, retirándose hacia el oeste.

Si algún personaje saca una Oportunidad en su d20 (mediante un “20 natural”), vislumbra brevemente una luz blanca y azulada que pasa zumbando junto a él mientras cae y llega al suelo a cierta distancia del puente derrumbado, completamente ileso.

Héroes temerarios

Busca maneras de recompensar a los PJs por su comportamiento audaz. Si intentaran poner en práctica una solución que podría funcionar en una película de acción desenfrenada, ofréceles maneras de tener éxito. Si intentan algo verdaderamente insensato, como saltar a un abismo de 24 metros de profundidad para escapar del abismoide, adviérteles que esta acción probablemente será mortal porque su personaje sufrirá 8d6 de daño por golpe. De todas maneras, en última instancia, la decisión la toma el jugador. Si un personaje muere por cualquier motivo, ese jugador puede utilizar una de las hojas de personaje pregeneradas para continuar la aventura. Podría resultar impactante establecer los riesgos extremos de vivir en Roshar durante esta aventura de perfil bajo, en la que un jugador siempre puede ponerse en la piel de otro superviviente de la expedición.

Supervivientes

El abismoide no está gravemente herido, pero sí sorprendido y conmocionado, como cualquier animal que se enfrenta a un dolor inesperado. Se retira a las sombras, dejando a los miembros de la expedición en el abismo tenuemente iluminado.

Abajo, en el abismo, es casi como si hubierais caído en otro mundo. Las paredes del cañón son lisas, desgastadas por milenios de inundaciones repentinas. Aquí crecen enredaderas y florvolantes, acompañadas por las brillantes motas verdes de los vidaspren. El puente está destrozado y será imposible repararlo, y los cuerpos de vuestros compañeros yacen junto a él. Se escuchan unos débiles gemidos debajo de los tablones rotos.

Los personajes jugadores no son los únicos miembros de la expedición que sobreviven a la caída: dos soldados y una erudita (**Eliah Matal**, ella) se ponen en pie, y dos hombres del puente yacen enterrados bajo los restos. La tabla Otros supervivientes indica la salud actual y máxima de cada superviviente tras la caída.

Otros supervivientes

Nombre	Salud	Descripción
Capitán Selinar (él)	20 / 22	El oficial de rango más alto en la expedición (42 años), un hombre alezi cruel y de ojos verdes claros.
Lancero Varda (él)	8 / 14	Soldado (26 años) con el pelo muy corto y ojos verdes oscuros; musculoso pero cobarde.
Eliah Matal (ella)	10 / 15	Historiadora sobreprotegida pero sincera (32 años) con ojos de color violeta brillante y pelo negro recogido en trenzas.
Doral (él)	4 / 10	Hombre alezi calvo (56 años) que ha sido hombre del puente durante mucho tiempo. Tiene una pierna rota.
Aran* (él)	6 / 12	Hombre del puente joven y de apariencia seria (17 años); está marcado como ladrón.
Khesh* (él)	11/ 17	Hombre del puente de físico imponente pero de pocas luces (24 años) que no tiene ninguna marca.

*Sepultado por los restos del puente derrumbado.

Primeras impresiones

Tras la acción trepidante de las dos primeras escenas, esta es la primera oportunidad que tienen los personajes de respirar hondo y tenerse en consideración unos a otros.

> Dos soldados, y al menos un hombre del puente, han sobrevivido al desastre. Mientras os ayudáis mutuamente a salir de los restos, observáis a los supervivientes de la expedición. ¿Qué ven los demás de vosotros?

Invita a los jugadores a compartir un rasgo físico distintivo de su personaje. La mayoría de los habitantes de los campamentos de guerra son alezi, que generalmente tienen la piel bronceada y el pelo negro. Entre los posibles rasgos distintivos se incluyen:

- Ojos claros (azul claro, verde claro, marrón claro/dorado, gris claro o violeta brillante)
- Ojos oscuros (marrón, negro o tonos oscuros de cualquiera de los colores anteriores)
- Piel pálida u oscura
- Un tatuaje o una cicatriz
- Un color de pelo inusual
- Un peinado singular
- Una glifoguarda atada alrededor de un brazo
- Ropa particularmente vieja o nueva
- Ser más joven (menos de 20) o mayor (más de 50) que la mayoría de los demás miembros de la expedición

Cada jugador solo debe compartir un rasgo. Si no está indicado en su hoja de personaje, debería anotarlo.

> Doral, el hombre de puente más viejo de la cuadrilla, sigue vivo. Se incorpora, con un gesto de dolor, y se lleva la mano suavemente a la pierna izquierda, que tiene rota. Forzando una sonrisa, habla en voz baja: “Puente Nueve. Siempre hemos sido supervivientes. Por el Todopoderoso que también sobreviviremos a esto”.

Si alguien habla con Doral (**plebeyo**, él), el anciano explica que lleva más de un año siendo hombre del puente, lo que lo convierte en el más longevo que conoce. Incluso si recupera la salud, seguirá estando Ralentizado debido a su pierna rota, por lo que se moverá a la mitad de su velocidad a menos que otro personaje le brinde apoyo.

Lidiando con las consecuencias

Los personajes siguen teniendo que encontrar el camino a las ruinas. Anima a los jugadores a tomar sus propias decisiones y a narrar resultados lógicos, aprovechando esta situación como otra oportunidad para enseñar cómo funcionan las pruebas de habilidad. Si los jugadores quieren que sus personajes se marchen de inmediato, representa a los personajes no jugadores (PNJs) realizando tareas varias y haz que pidan ayuda a los personajes. (Pero si los personajes insisten en marcharse, simplemente pasa a la siguiente sección).

Los personajes que permanezcan cerca del puente caído podrán decidirse por una estrategia que podría facilitar el resto del viaje:

Buscar supervivientes. Hay dos supervivientes que siguen atrapados bajo el puente. Un personaje que quiera localizarlos tendrá que superar dos pruebas de Percepción. El personaje tiene que superar una prueba de Percepción CD 10 para encontrar al joven hombre del puente Aran (**plebeyo**, él). Una segunda prueba de Percepción CD 15 superada localiza al robusto hombre del puente Khesh (**lancero**, él). Ambos han sufrido 6 puntos de daño y están cubiertos de dolorspren naranjas. Ninguno lleva armas ni armadura. Cualquier personaje que esté particularmente interesado en buscar supervivientes obtendrá una marca por protección.

Buscar comida. El carro ha quedado destruido casi por completo, pero un personaje puede realizar una prueba de Deducción CD 10 para determinar dónde estaban almacenando los suministros. Si la supera, encuentra suficientes alimentos para seis comidas sencillas. Si supera la prueba por 5 o más, el personaje encuentra doce comidas sencillas en lugar de seis. La comida son bolas de grano de lavis al vapor y cerdo envueltas en hojas.

Mapa 1: Supervivientes



Dallin Bifano

Recuperar agua. Una sección pesada del puente se derrumbó sobre las reservas de agua de la expedición, rompiendo tres barriles. Otros dos barriles son claramente visibles, pero están atrapados bajo unas pesadas vigas. Un personaje puede realizar una prueba de Atletismo CD 10, obteniendo una ventaja si otro personaje lo ayuda. Si la supera, el personaje extrae uno de los barriles. Si supera la prueba por 5 o más, recupera ambos barriles. Cada barril pesa 22,5 kilos.

Crear herramientas. Un personaje puede realizar una prueba de Manufactura CD 10 para reunir algunas piezas de equipo. Si la supera, puede fabricar rápidamente una simple camilla o carretilla con el carro destrozado. Este dispositivo requiere tener ambas manos libres, pero permite transportar suministros pesados con mayor facilidad. Como alternativa, un personaje puede superar una prueba de Manufactura CD 15 para usar materiales recuperados y reparar un arma rota.

Curar a los heridos. Un personaje puede tirar su dado de recuperación (consulta "Voluntad" en el capítulo 3 del *Manual del Archivo de las Tormentas*). Un personaje que no haga una prueba de recuperación podrá ayudar a otro con una prueba de Medicina CD 15. Si la supera, el objetivo recupera una cantidad de salud igual a los grados en Medicina del sanador.

Recuperar objetos de valor. Un personaje sin escrúpulos puede rebuscar entre las pertenencias de los soldados caídos en busca de dinero. Una prueba de Hurto CD 10 superada revela una bolsita con 5 marcos de diamante, que brillan suavemente con luz tormentosa. Si consigue un 15 o más en la prueba, puede ocultar este hurto a los demás personajes.

Escalar a un lugar seguro. Las paredes del abismo son demasiado escarpadas para escalarlas. Superar una prueba de Atletismo CD 20 permite que un personaje llegue hasta una cornisa a 9 metros del suelo. Marca a ese personaje por libertad, pero más allá de ese punto, la pared es infranqueable.

Un personaje que buscara provisiones, o ayudara a otro superviviente, debería subir la apuesta, añadiendo así el dado de trama a su tirada. Si saca una Oportunidad, también encontrará uno de los objetos siguientes:

- Una lanza larga intacta (1d8 de daño por laceración)
- Una lanza corta intacta (1d8 de daño por laceración)
- Un escudo maltrecho pero utilizable
- Una botella de aceite para cocinar

Sin necesidad de prueba de habilidad, cualquier personaje puede recoger una lanza rota para usarla como bastón improvisado (1d6 de daño) o un trozo pesado de los escombros del accidente para usarlo como martillo improvisado (1d10 de daño por golpe).

Durante un combate, la DJ puede gastar una Complicación para que un arma improvisada se rompa.

Mientras los personajes buscan entre los restos y realizan pruebas de habilidad, observan que el capitán Selinar y el lancero Varda parecen cada vez más agitados. Tienen la paciencia suficiente para que cada personaje realice dos pruebas de habilidad, pero ese número se reduce en uno por cada Complicación obtenida en el dado de trama. Cuando lleguen al límite, o los personajes parezcan perder el sentido de urgencia, avanzad a la siguiente escena.

Decisiones limitadas, posibilidades ilimitadas

En un juego de rol, los personajes pueden intentar casi cualquier cosa y, a veces, sus opciones pueden resultar abrumadoras. Si los jugadores parecen perdidos, un buen truco es darles dos o tres opciones: "¿Quieres buscar supervivientes o suministros?". Si los jugadores no están seguros de cómo describir narrativamente sus acciones, puedes proponer pruebas de habilidad específicas: "¿Quieres realizar una prueba de Deducción o Percepción para evaluar la situación?". Los juegos de rol se basan en tomar decisiones significativas, e incluso con solo un par de opciones, los personajes ya podrían sentirse empoderados. Tú solo asegúrate de que cada escena cuente con más de una forma de tener éxito. Lo que no quieres es que los jugadores sientan que están jugando a "adivina qué quiere la DJ que hagamos".

Sin ayuda

Mientras los personajes rebuscan entre los restos, advierten que Selinar y Varda se han empezado a poner muy nerviosos.

Los dos soldados supervivientes son los primeros en dejar de buscar suministros o supervivientes. El capitán Selinar murmura: "Tenemos que ponernos en marcha antes de que vuelva ese abismoide".

El corpulento lancero a su lado asiente y grita al cielo desde el fondo del abismo: "¡Socorro! ¡Ayudadnos!".

Selinar le propina una bofetada. "¡Varda, chupacrem idiota! ¡Vas a hacer que la bestia vuelva a por nosotros!". Aun así, ambos hombres miran hacia el borde del abismo.

No hay respuesta.

Si un personaje grita pidiendo ayuda durante la escena anterior, ocurre algo similar: Selinar le propina una bofetada (haciéndole perder 1 punto de concentración) y no hay respuesta desde arriba. Los miembros de la expedición que quedaron en la superficie han huido de vuelta a los campamentos de guerra, por una ruta enrevesada que conduce a una zona con puentes permanentes.

A estas alturas, el capitán Selinar ya arde de rabia apenas contenida y empuja a Varda.

La erudita, Eliah Matal, empieza a hablar. “Quizás deberíamos…”

Selinar la interrumpe. “Brillante, toda esta misión suicida es por su culpa. Ahora haga lo que le digo”.

Los furiaspren se acumulan como sangre a los pies del capitán. Le grita a Varda que se ponga en marcha y luego se dirige sigilosamente hacia el viejo hombre del puente, Doral. “Dejaremos a este como cebo para el abismoide”.

Selinar desenvaina su espada y la sostiene sobre el hombre mayor. Por un instante, los ojos verdes del capitán parecen volverse rojos.

Elige dos personajes jugadores que estén cerca y diles que solo disponen de un momento para reaccionar. Si los jugadores parecen inseguros, solicita una prueba de Perspicacia CD 10 para confirmar las intenciones asesinas de Selinar y sube la apuesta. Sacar una Oportunidad otorga una ventaja en un intento posterior de detenerlo.

Si un personaje intenta persuadir a Selinar con palabras de no matar al viejo hombre del puente, antes permite que el siguiente personaje jugador más cercano tenga la oportunidad de una respuesta física. Márcalo por protección y sube la apuesta en su prueba. Un personaje podría intentar una de las siguientes opciones:

- Un personaje puede interponerse en la trayectoria de la espada de Selinar superando una prueba de Agilidad CD 10 para recibir el golpe, sufriendo 8 (1d8 + 4) de daño por laceración.
- Un personaje puede derribar a Selinar superando una prueba de Atletismo contra su Defensa física de 14.
- Un personaje puede realizar un ataque con un arma ligera o pesada contra la Defensa física de Selinar de 14. Un éxito salva a Doral, pero el personaje atacante también es golpeado por la espada larga de Selinar si saca una Complicación.

Si ningún personaje jugador reacciona, Selinar apuñala a Doral en el estómago, infligiéndole 8 (1d8 + 4) de daño por laceración. Si hay más hombres del puente vivos, uno de ellos grita y se abalanza sobre Selinar. Furiosos, Selinar y Varda contraatacan con fuerza letal, considerando a cualquier hombre del puente como un combatiente enemigo.

Personajes secundarios

Varios PNJs viajan con los personajes durante esta aventura. Para que todo sea más fácil, no intentes usar a los PNJ con su propio conjunto de características en combate. Durante el combate, el objetivo principal de los PNJs es sobrevivir, mientras que los personajes jugadores son los que toman el protagonismo. Sin embargo, puedes incorporarlos a la acción mediante un uso inteligente de los dados de trama. Se puede usar una Oportunidad para que un PNJ contribuya de alguna manera (como derribando a un enemigo o infligiéndole daño). Asimismo, se puede usar una Complicación para dañar a un PNJ, haciéndole perder la mitad de su salud inicial.

¡A luchar!

¡Aquí empieza el primer combate de los jugadores! En el JdR del *Archivo de las Tormentas*, el orden del combate se divide en cuatro pasos:

1. Los personajes jugadores que elijan jugar un **turno rápido** obtendrán dos acciones (⏩).
2. Los PNJs que elijan jugar un turno rápido (⏩) actuarán después de los personajes jugadores rápidos.
3. Los personajes jugadores que elijan jugar un **turno lento** obtendrán tres acciones (⏵⏵⏵).
4. Los PNJs que elijan jugar un turno lento (⏵⏵⏵) actuarán después de los personajes jugadores lentos.

Las características de combate del **capitán Selinar** (él) y **Varda** (**lancero**, él) se encuentran en el apéndice A, “Adversarios”. Selinar juega turnos rápidos y Varda juega turnos lentos.

Al empezar el combate, elige dos personajes para que realicen tiradas de Saber CD 5 (no requiere acción). Si la supera, un personaje sabe ver que los soldados han sucumbido a la Emoción, una furia bersérker que consume a los soldados alezi en el fragor de la batalla. Un personaje que supere la prueba de Saber por 10 o más también obtendrá una ventaja en su siguiente prueba contra los soldados.

Algunos personajes podrían tratar de evitar el uso de la violencia. Durante el combate, un personaje puede Usar una habilidad (⏵) para hacer una prueba de Persuasión o Liderazgo y apaciguar a uno de los dos soldados. La CD es igual a su Defensa espiritual (13 para Varda, 14 para Selinar). Se puede influenciar a Varda superando una prueba, pero Selinar gasta 2 puntos de concentración para resistirse (consulta “Cómo resistirse a la influencia” en el capítulo 11 del *Manual del Archivo de las Tormentas*).

Si no consiguen persuadir al capitán Selinar, lucha a muerte. Además de luchar contra los personajes, intenta saciar su sed de sangre atacando a PNJs desarmados. Si Selinar muere, Varda se rinde.

Durante el combate, recuerda a los jugadores que pueden usar su concentración para causar un rasguño y esquivar. Recuerda subir la apuesta cuando los personajes usan tácticas creativas, siguiendo las directrices de la sección Oportunidades y Complicaciones de la introducción del *Manual del Archivo de las Tormentas*. Toma nota de cualquier personaje especialmente centrado en defender a los demás (protección) o ayudar a los hombres del puente (libertad).

Repercusiones

Tras el combate, los jugadores solo tienen unos instantes para reagruparse. Si algún personaje jugador queda con la salud reducida a 0 durante la refriega, debe hacer una tirada de lesión. Si Doral sufrió una herida mortal en la escena

SVETLIN VELINOV


velinov

anterior, esta es una buena oportunidad para interpretar su muerte. Si muere (ahora o en una escena futura), sus últimas palabras son "Puente Nueve".

Los otros PNJs están conmocionados por la violencia, pero no culpan a los personajes si Selinar ha sido abatido. Es una situación desesperada, e incluso Eliah Matal está más preocupada por la supervivencia que por el decoro en este momento. Por desgracia, hay poco tiempo para llorar a los muertos.

> Eliah Matal, la erudita que organizó esta expedición, finalmente toma la palabra. La noble de ojos violetas se dirige a todos los supervivientes. "Siento mucho todo esto. Si me lleváis a casa sana y salva, me aseguraré de que el alto príncipe os recompense. Pero, por favor, tenemos que alejarnos de ese grancaparazón."

Matal muestra un pergamino y explica que contiene un mapa de la zona cercana a las ruinas. Cree que puede ayudar al grupo a encontrar la salida del abismo y volver a los campamentos de guerra, pero antes que nada, deben ponerse en marcha.

Persecución con el abismoide

En el tiempo que los personajes han tardado en salir de entre los restos, el abismoide se ha comido al chull de la expedición. Hasta ahora, los supervivientes han tenido suerte, pero si no se ponen en marcha pronto, serán presa fácil para el abismoide.

Los personajes pueden optar directamente por huir, pero hay otras cosas a tener en cuenta.

- Un personaje que ha perdido salud puede tirar un dado de recuperación.
- Un personaje que no necesite recuperarse podrá añadir su modificador de Medicina a la tirada de recuperación de otro personaje.
- Un PNJ a tu elección está conmocionado, demasiado traumatizado para seguir adelante. Un personaje que quiera consolarlo deberá superar una prueba de Liderazgo o Persuasión CD 10 para animar al PNJ a ponerse en marcha de nuevo.
- Los personajes podrían querer reunir algunos suministros más (usando una de las pruebas de "Lidiando con las consecuencias").
- La mayoría de los suministros se pueden transportar sin ralentizar a los personajes, pero quien lleve un barril de agua, o ayude a otro personaje, sufrirá una desventaja en todas las pruebas de Agilidad y Atletismo que haga mientras siga haciéndolo.

Sube la apuesta en cualquier prueba de habilidad que pueda rezagar a los personajes, dejando claro que una Complicación puede hacer que el abismoide se acerque todavía más. Después de la primera Complicación, o cuando el grupo decida ponerse en marcha, lee lo siguiente:

> Al oeste, chasquidos y raspaduras resuenan a través del abismo. Se detienen un instante y luego se intensifican. El abismoide vuelve a la carga.

Si algún PNJ sigue con vida, uno de ellos mira hacia atrás aterrorizado y empieza a correr. Otros PNJs se le unen, y al poco tiempo llega el momento de que los personajes huyan.

Para escapar del abismoide solo hay un camino obvio que los personajes pueden tomar: hacia el este. Un poco más adelante, el camino traza una curva, así que tendrán que ponerse en marcha para poder ver qué hay más allá.

Corriendo hacia el peligro

En lugar de alejarse, algún jugador podría correr hacia el abismoide. Si expresa su intención de luchar, Eliah u otro PNJ le advierte: "Enfrentarse a un grancaparazón sin una hoja esquirlada es elegir una muerte segura". Como DJ, asegúrate de que el personaje comprende que las advertencias van en serio. Si aun así decide luchar, consulta las directrices para los "Héroes temerarios" en la página 8.

Si los personajes intentan maniobrar para pasar de largo del abismoide, y todos los jugadores están comprometidos con esta solución, permite que hagan pruebas de Agilidad y Sigilo para sobrevivir. Algunos PNJs deberían huir o morir durante esta escena, pero dales a los héroes la oportunidad de sobrevivir. Esto evita que el grupo llegue a las ruinas, pero aún pueden dirigirse hacia el oeste y encontrar una salida de los abismos. Adapta las escenas "Huyendo en desbandada" y "Encuentro con los cantores" mientras el grupo vuelve a los campamentos de guerra.

Huyendo en desbandada

En cuanto un personaje se aleje del lugar del accidente, lee lo siguiente:

> Al doblar la curva, el abismo gira al noreste. El fondo del cañón está sembrado de rocas y peñascos. Unos metros más adelante se estrecha y, en su base, hay una grieta lo suficientemente ancha como para que pueda pasar una persona.

Esta estrecha grieta ofrece una oportunidad perfecta para escapar del abismoide.

La siguiente escena es un empeño, un tipo de escena en la que los personajes intentan superar múltiples pruebas de habilidad. Cada personaje hace pruebas mientras huye del

abismoide. El empeño tiene éxito si el grupo consigue 6 éxitos antes que 4 fallos. Las posibles estrategias incluyen:

Huir a toda velocidad. Intentar huir a toda velocidad por el centro del abismo (Agilidad CD 10).

Atender a un personaje herido. Intentar llevar o asistir a un personaje herido (Atletismo CD 15).

Esconderse. Un personaje que se mueva cerca de la pared del abismo podrá intentar esconderse bajo un saliente (Sigilo CD 10) mientras huye. Este es un buen momento para subir la apuesta.

Encontrar un atajo. Buscar un camino seguro que otros pasaron por alto (Deducción o Percepción CD 15).

Distraer al abismoide. Intentar desviar la atención de la bestia de los demás personajes (Engaño o Supervivencia CD 15). Este es un buen momento para subir la apuesta.

Cerrar la retaguardia. Un personaje que deja que los demás avancen puede inspirarlos con su valentía (Disciplina o Liderazgo CD 10).

Cada éxito ayuda al grupo a acercarse un poco más a un lugar seguro, pero el abismoide se acerca más a cada fallo. La primera vez que un personaje falle una prueba, lee lo siguiente:

> El abismoide se lanza hacia adelante, clavando sus garras en la piedra detrás de vosotros. Oís otro rugido, como cuatro trompetas sonando a la vez, y el sonido hace que se desprendan guijarros de las paredes del abismo. La bestia casi os ha alcanzado.

Para los resultados de Oportunidad y Complicación, asigna un desenlace apropiado o elige uno de la tabla Empeño de huida:

Empeño de huida

Resultado	Desenlace
Éxito	Un personaje se acerca a un lugar seguro.
Fallo	Un personaje, o un PNJ, se empieza a quedar atrás.
◈	Otorga una ventaja a la prueba del siguiente jugador.
✸	Un PNJ deja de huir y se queda paralizado por el miedo.

Si un PNJ deja de huir, añade otra posible prueba a la tarea:

Animar a un PNJ. Un personaje puede gritar órdenes o palabras de aliento al PNJ desmoralizado (Liderazgo o Persuasión CD 10).

Cuando cada personaje ha hecho una prueba, comienza una nueva ronda del empeño.

Cómo dirigir el empeño

Un empeño alcanza su máximo potencial cuando se narran los resultados de cada tirada, manteniendo una atmósfera cinematográfica, en lugar de tratarla como un ejercicio mecánico. Los personajes hacen una prueba de habilidad en cada ronda. En un empeño no hay un orden de iniciativa establecido, pero asegúrate de que todos los personajes tienen la oportunidad de hacer una prueba antes de comenzar una nueva ronda.



MÁS ALLÁ DE LA GRIETA

ADAM J MARIN

Resolución del empeño

El empeño tiene éxito si el grupo consigue 6 éxitos antes que 4 fallos.

Éxito. Los personajes y su grupo llegan a la grieta sin perder a nadie por el camino. Avanzad a "A salvo, por ahora".

Fracaso. El abismoide alcanza al grupo y ataca a uno de los PNJs que se quedaron atrás durante la persecución. El ataque lo mata automáticamente. En el improbable caso de que no queden PNJs, se elegirá una víctima entre los personajes: quien esté a la cola del grupo o quien haya fallado una prueba recientemente.

Si la víctima es un personaje jugador, tiene una última oportunidad para sobrevivir: el abismoide debe superar una tirada de ataque contra la Defensa física del personaje. El abismoide cuenta con una bonificación de +11 al ataque y, si impacta, inflige 18 (1d8 + 14) de daño por laceración. Si el ataque falla, o el personaje sobrevive, puede abrirse paso hacia la grieta inmediatamente. Anota que ha escapado de las garras de la muerte por los pelos, lo que podría indicar que un spren lo está ayudando. Si el ataque lo reduce a 0 de salud, el abismoide se lleva el cuerpo del personaje, justo a tiempo para la cena.

A salvo, por ahora

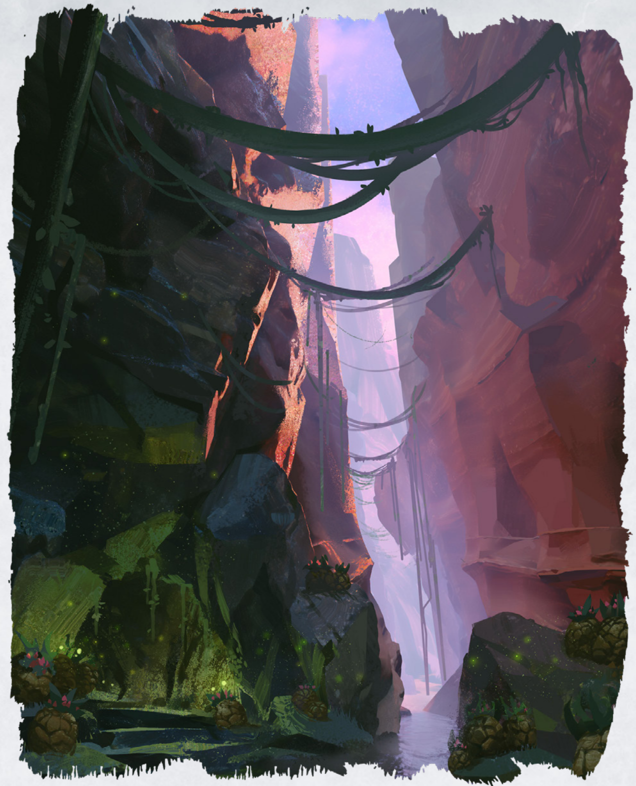
Una vez que todos los personajes supervivientes hayan atravesado la grieta, estarán a salvo. Si el abismoide no logró matar a ninguno de los personajes jugadores, lee lo siguiente:

> Aquí, en el punto más estrecho del abismo, las paredes escarpadas del acantilado están separadas por aproximadamente 1,5 metros. El abismoide mete la cabeza por la abertura, pero se retira unos tensos instantes después, incapaz de pasar. Más adelante, el abismo se vuelve a ensanchar.

El abismoide intenta clavar sus zarpas a cualquier personaje que se queda cerca de la abertura, pero no consigue pasar. Aproximadamente a la mitad del abismo, hacia arriba, la abertura se ensancha a 3 metros, pero el abismoide está demasiado herido para trepar hasta allí.

Más allá de la estrecha grieta, el abismo se abre a un lugar seguro. Si Eliah Matal sigue con vida, anima al equipo a seguir adelante. Al consultar su mapa, determina que hay una hora de caminata hasta otra bifurcación del abismo. (Si Matal y su mapa ya no están, los personajes pueden llegar a esa misma conclusión simplemente continuando hacia adelante). En los últimos compases de la caminata, el sol se pone.

> El abismo continúa hacia el noreste. La superficie aún está unos metros por encima de vosotros, sin suficientes asideros entre vosotros y el cielo del atardecer. En el lado oriental del cañón, a unos 3 metros de altura, hay una pequeña cueva.



VLADIMIR ISHELIN

Una noche de descanso

Llegados a este punto, informa a los jugadores de que la noche está empezando a caer y que ha llegado la hora de evaluar si el grupo es capaz de sobrevivir con los recursos limitados de los que dispone. Repasa los suministros que los personajes han recuperado del puente derrumbado, especialmente la comida y el agua. Aunque la comida no es una preocupación inmediata, ha sido un día largo y la sed es un problema a tener en cuenta.

La comodidad de los personajes durante la noche que se avecina dependerá de lo que hayan reunido y de las pruebas que superen:

Barriles de agua. Cada barril de agua recuperado del lugar del accidente contiene 20 litros. Un personaje puede sobrevivir con 1 litro de agua al día.

Charcos de agua. A lo largo de la base del cañón se pueden encontrar charcos de agua estancada. A menos que el agua esté hervida, quien la beba enfermará y sufrirá el estado Agotado [-1].

Plantas crasas. Hay ciertas especies de plantas que representan una fuente más segura de agua limpia. Identificarlas requiere una prueba de Supervivencia CD 10, una prueba de Saber CD 15, o una pericia relevante como Biología o Botánica.

Encender una hoguera. Los personajes podrían tener madera del puente o recolectar vides muertas del abismo. En estas condiciones, pueden encender una hoguera con una prueba de Manufactura o Supervivencia CD 10. Cada personaje puede hacer un intento. Un personaje

herdaziano obtiene una ventaja en esta prueba gracias a sus uñas, que pueden actuar de pedernal.

Hervir agua. Incluso con acceso a fuego, es poco probable que los personajes dispongan de una olla para hervir agua. A Eliah Matal, o a un personaje astuto, podría ocurrírsele usar un casco o una coraza de soldado.

Buscar comida. A menos que los personajes encuentren comida en el carro, tendrán que buscarla. Superando una tirada de Saber o Supervivencia CD 10, podrán encontrar plantas o cremlinos comestibles.

Dale a cada personaje la oportunidad de hacer una prueba para encontrar comida o agua en el abismo a medida que oscurece. Si los personajes disponen de una fuente de luz (como esferas infusas o una antorcha improvisada), pueden hacer una segunda tirada. Si rescataron a Doral y sobrevivió a la persecución en el abismo, su sabio consejo añadirá una ventaja a todas las pruebas de Saber y Supervivencia. Consulta la tabla Sobrevivir a la noche para determinar el resultado del descanso de los personajes.

Sobrevivir a la noche

Si los PJs...	Se levantan por la mañana...
Tienen agua limpia y comida	Descansados y obtienen los beneficios de un descanso largo (recuperan toda la salud y la concentración).
Tienen agua sucia	Con el estado Agotado [-1]
No tienen agua	Con el estado Agotado [-2]
No tienen comida	Obtienen los beneficios de un descanso corto (una tirada de dado de recuperación), pero no los de uno largo.

Los personajes pueden elegir cualquier lugar del abismo para dormir. Matal muestra interés en la cueva cercana, que es un nicho natural con capacidad para diez personas. No contiene peligros ocultos y es un poco más cómoda que el fondo del abismo.

Antes de que los personajes se vayan a dormir, tienen otra oportunidad de revelar algo sobre su personalidad.

> La oscuridad rodea vuestro improvisado campamento, con solo una tenue luz de estrellas visible en lo alto. Para cuando sale la primera luna, ningún peligro ha surgido de las sombras. Reina un silencio inquietante y los demás supervivientes están absortos en sus pensamientos.

Invita a cada jugador a compartir un detalle de su trasfondo. Uno de los PNJs podría propiciar esta situación, o puedes dirigirte directamente a los jugadores. Si no saben por dónde empezar, haz las siguientes preguntas y permíteles que se expliquen:

- ¿Quién de vosotros cometió un delito? ¿Cuál fue ese delito?
- ¿Quién de vosotros traicionó o falló a un ser querido? ¿Qué sucedió?
- ¿Quién de vosotros fue condenado injustamente? ¿Por qué te acusaron falsamente?
- ¿Quién de vosotros sobrevivió a otra tragedia como esta? ¿Cuáles fueron las circunstancias?
- ¿Quién de vosotros está enamorado? ¿Quién es tu ser querido? ¿El sentimiento es mutuo?
- ¿Quién de vosotros tiene un enemigo? ¿Por qué ha jurado matarte?

Los jugadores tienen la opción de ponerse en la piel de sus personajes y revelar un secreto a los demás miembros de la expedición, o pueden mantener esta conversación a nivel de "metajuego" (para que la entiendan los jugadores, no los personajes).

Finalmente, los personajes se duermen. Independientemente de si establecen turnos de guardia rotatorios o en qué lugar del abismo han elegido acampar, la noche transcurre sin más incidentes.

Un personaje nuevo

Si un personaje jugador murió en la escena anterior, la escena "Hacia las ruinas" ofrece la oportunidad de presentar a su reemplazo. Puedes tratarlo como otro superviviente que escapó junto al grupo, o aprovechar esta oportunidad para presentar a un personaje oyente.

Hacia las ruinas

Por la mañana, los personajes se ponen en marcha. Si Eliah Matal sigue con vida, lee lo siguiente:

> Eliah Matal, la erudita, abre su mapa. Está dibujado a mano y se centra en las mesetas más cercanas al destino original de la expedición. "Desde nuestra posición actual, los campamentos de guerra están al oeste, pero debemos suponer que el abismoide nos sigue bloqueando el camino", dice.
>
> Señala un punto en los abismos. "Si giramos hacia el noreste, podemos llegar a nuestra excavación. Debería estar cerca, quizás a una hora de distancia, no obstante, ir allí no solo conseguirá satisfacer mi curiosidad: los exploradores que encontraron las ruinas dijeron que se extendían hacia el interior del abismo. Así que, si hay una entrada, es posible que haya una salida".

Si Matal no sobrevivió, pero su mapa está en manos de los personajes, superar una tirada de Deducción CD 10 permite obtener estos detalles de las notas que hay en el mapa. (Una escriba, u otro personaje con conocimientos de escritura, puede leer las notas sin necesidad de realizar una prueba). Al acercarse a las ruinas, los personajes llegan a una zona de sombra.

> Las paredes del abismo parecen cerrarse y el olor a muerte flota en el aire húmedo. A vuestro alrededor, unas insidiosas enredaderas se adentran en el agua de lluvia, que os llega hasta los tobillos. Los vidaspren (motas de luz verde) flotan sobre las plantas. Sin embargo, también se ven pequeños putrispren rojos, que se agolpan sobre tres cuerpos que yacen en el agua.

A medida que los personajes se acercan, las enredaderas se retiran hacia el interior de las grietas en la piedra. Aquí se pueden encontrar tres cuerpos en descomposición:

- Un soldado con un uniforme azul podrido y una coraza oxidada. La bolsa del cinturón contiene 20 marcos de diamante y un broam de zafiro (valorado en 100 marcos), todos infusos de luz tormentosa. El único objeto intacto del cadáver es un sabueso-hacha tallado en madera.
- Un hombre del puente, boca abajo en el agua, con un chaleco de cuero estropeado. Superar una prueba de Percepción CD 15 revela un buen cuchillo valorado en 20 marcos, escondido en el chaleco.
- Los huesos rojos de un guerrero parshendi fallecido hace mucho tiempo. Las placas del caparazón del guerrero aún son resistentes y podrían usarse para fabricar un escudo superando una prueba de Manufactura CD 10, o para improvisar una coraza con el rasgo Frágil superando una prueba de Manufactura CD 15.

Las posesiones del soldado y del hombre del puente son lo suficientemente distintivas como para poder identificar a ambos difuntos. Un personaje que insistiera con esto en el futuro podría ser recompensado con progreso en sus metas narrativas.



Esta breve escena brinda la oportunidad de establecer la existencia de los oyentes. Conocidos por los humanos como parshendi, los oyentes constituyen una cultura dentro de los cantores, la especie humanoide inteligente nativa de Roshar. Cualquier miembro de la expedición conoce los frecuentes enfrentamientos entre los parshendi y los ejércitos alezi en las Llanuras Quebradas. Estos cuerpos cayeron al abismo durante una batalla y fueron arrastrados hasta aquí por la última alta tormenta.

Cuando el grupo abandona esta zona, si quedan hombres del puente con vida, uno de ellos se acerca discretamente a un personaje jugador. (Si es posible, elige a alguien que ha obtenido una marca por libertad).

> El hombre del puente te lleva a un lado, en un momento en que todos los demás ya no pueden oíros. “En los campamentos de guerra, todo el mundo cree que hemos muerto. Eso significa… que tenemos una oportunidad. Si salimos de esta, ¿podrías ayudarnos a escapar?”

El hombre del puente implora al personaje que “mire hacia otro lado” en el momento oportuno para poder escapar de su servidumbre como parte del Puente Nueve. Un personaje que prometa ayudar recibirá una marca por libertad.

El santuario perdido

Tras otro giro, no muy lejos de los cuerpos en descomposición, el abismo se abre de nuevo a un cañón más ancho. Aquí es donde los personajes alcanzan el destino previsto de la expedición.

> En esta zona, el abismo se ensancha y las paredes no son tan altas. El sue≤lo del cañón está seco, con menos plantas, y piedras rotas cubren el suelo. Esta piedra se rompió recientemente y no está tan lisa y desgastada como la del resto del abismo.

El santuario no está a la altura de los ojos de los personajes, pero se puede ver fácilmente levantando la vista (no requiere prueba).

> Incrustada en la pared del cañón, antaño oculta tras una capa de piedra y crem, una estructura olvidada ahora queda medio al descubierto. Su nivel inferior comienza a unos 9 metros por encima del fondo del abismo, donde unas columnas delimitan una entrada abierta. Unos 6 metros más arriba, hay un nivel superior, pero, curiosamente, esa parte de la estructura parece estar tumbada de lado. Es como si un edificio se hubiera derrumbado en el abismo y hubiera quedado congelado en piedra.

Esta estructura es un santuario antiguo que ha permanecido oculto durante miles de años. Se derrumbó durante el cataclismo que creó las Llanuras Quebradas y, con el paso de los milenios, quedó sepultado por capas de crem.

Recientemente, se descubrió una crisálida de abismoide en la meseta que hay sobre el santuario, lo que provocó una batalla entre humanos y oyentes. Entre los miles de soldados

Florian Stitz

que lo pisaron y la erosión natural, el crem que cubría el santuario empezó a desmoronarse. La última alta tormenta provocó un derrumbe más drástico.

Por suerte para los personajes, la piedra rota que ahora se acumula en la base del santuario hace que sea una superficie fácil de escalar. Los personajes deberán hacer una prueba de Atletismo, pero la superarán a menos que saquen un 1 natural (lo que resulta en una Complicación), en cuyo caso el afectado cae y sufre 1d6 de daño por golpe. Sacar un 20 natural (lo que resulta en una Oportunidad) permite que el personaje encuentre un camino seguro que los demás pueden seguir sin tener que realizar más pruebas de habilidad.

> La estructura está esculpida en un estilo desconocido, pero es claramente antigua. Las columnas que antaño la sostenían siguen intactas, aunque todas están inclinadas hacia un lado. Más adelante, una entrada abierta conduce a la oscuridad.

La entrada alta conduce al interior del santuario.

Planta baja

El interior del edificio está oscuro. Sin una fuente de luz, los personajes que dependen de la vista como sentido principal sufren el estado Desorientado dentro del santuario.

Los personajes que buscan una fuente de luz saben que pueden usar cualquier esfera infusa de las que llevan encima. Un solo marco o broam proporciona una luz brillante en un radio de 1,5 metros, mientras que un puñado de esferas puede proporcionar 3 metros de luz. Un personaje puede fabricar una antorcha superando una prueba de Manufactura o Supervivencia CD 10 (obteniendo una ventaja si empapa la tela en aceite o alcohol). Una antorcha dura una hora, emitiendo una luz brillante en un radio de 6 metros.

Para un personaje que se vale de la vista como sentido principal, su capacidad para ver más allá de un radio de luz brillante depende del alcance de sus sentidos:

Discernimiento	Alcance de los sentidos
0	1,5 m
1 a 2	3 m
3 a 4	6 m

Para más información acerca de los sentidos ofuscados, consulta la sección “Sentidos” en el capítulo 3 del *Manual del Archivo de las Tormentas*.

Una vez que los personajes han encontrado la manera de percibir el interior de las ruinas, lee lo siguiente:

> Hay escombros esparcidos por toda la estancia y el polvo cubre todas las superficies. El suelo es irregular, inclinado hacia un lado. Las paredes están decoradas con elegantes tallas. Cremlinos de colores brillantes salen a rastras de las grietas de las paredes y luego se escabullen. La única salida de la estancia son unas escaleras de piedra que suben.

LOGAN FELICIANO



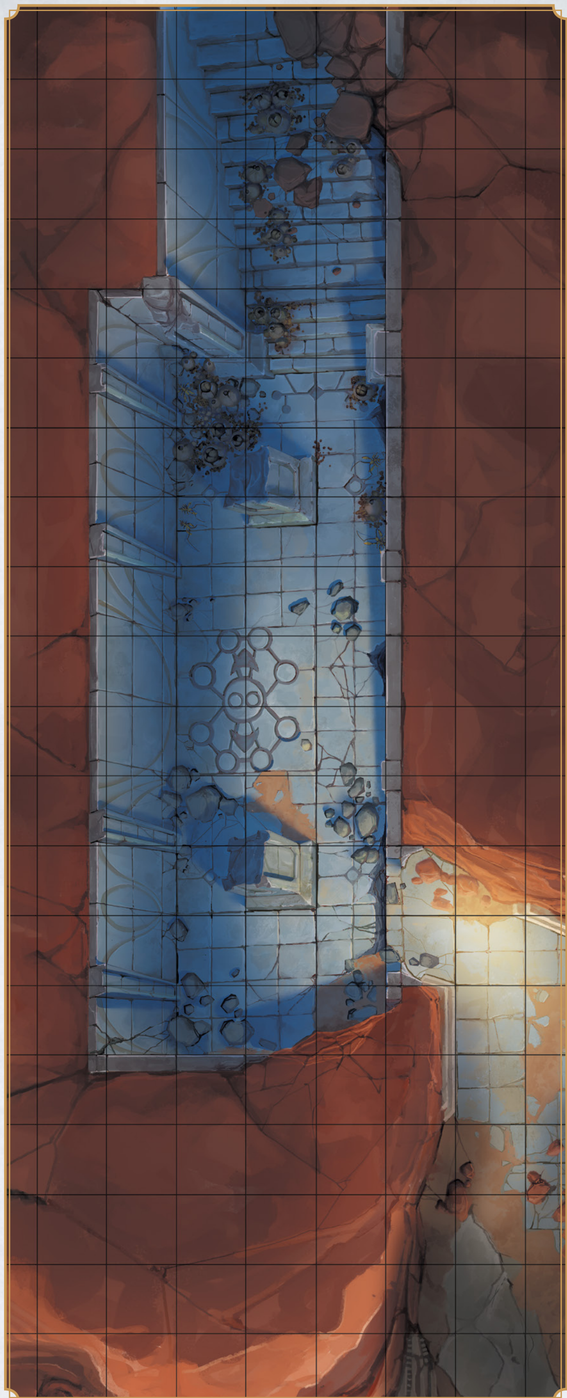
Todo el primer nivel se inclina hacia el oeste: es decir, si un personaje dejara caer una esfera en esta habitación, rodaría cuesta abajo hasta chocar con la pared oeste. La estancia es totalmente estable, pero el terreno irregular aumenta la probabilidad de que un personaje tropiece y quede Tumbado si sufre una Complicación.

La finalidad de la sala es un misterio para la mayoría de los miembros de la expedición, pero un personaje que examine los mosaicos y supere una tirada de Saber CD 5 la reconocerá como una especie de santuario. Si el personaje supera la tirada por 10 o más, también sabrá que se remonta a una era cataclísmica conocida como las Desolaciones. Un personaje con pericia en Arqueología o Religión también se dará cuenta de que el santuario tiene cierta conexión con una orden legendaria de guerreros ahora llamados “los Radiantes Perdidos”.

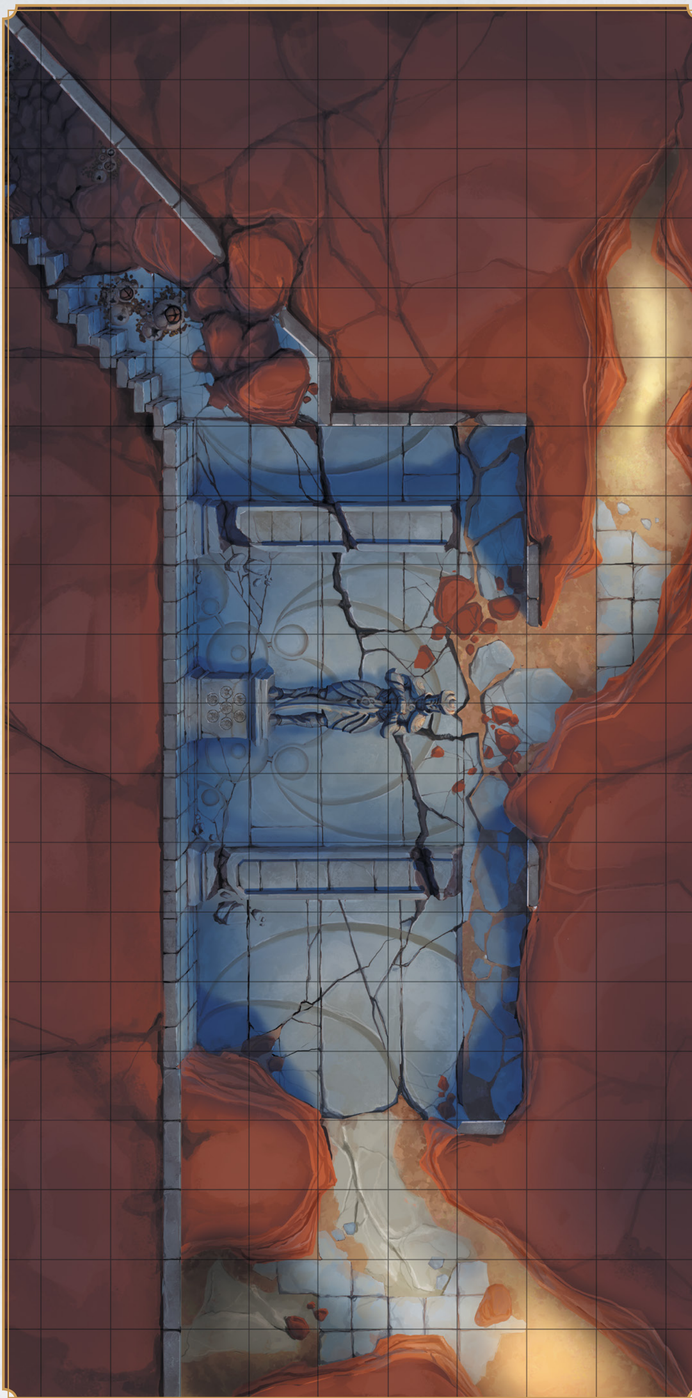
En particular, hay un símbolo incrustado en el suelo que es reconocible para cualquiera familiarizado con la Iglesia vorin (la religión dominante en el Roshar oriental): el doble ojo del Todopoderoso. Un personaje con pericia en Historia o Religión se da cuenta de que este símbolo estaba relacionado con leyendas de heroicos caballeros llamados “los Radiantes Perdidos”.

A medida que los personajes pasan más tiempo en esta sala, los cremlinos se muestran cada vez más agitados. Superar una prueba de Saber o Supervivencia CD 10 revela que la mordedura de esta especie carmesí y amarilla es venenosa, inofensiva en pequeñas dosis, pero peligrosa si la víctima se ve abrumada.

Mapa 2: Santuario (Planta baja)



Mapa 3: Santuario (Planta superior)



Eduardo Nonato Cavalcante

KEVIN O'NEILL (SUPERIOR DERECHA); FLORIAN STITZ (INFERIOR DERECHA)

Escaleras

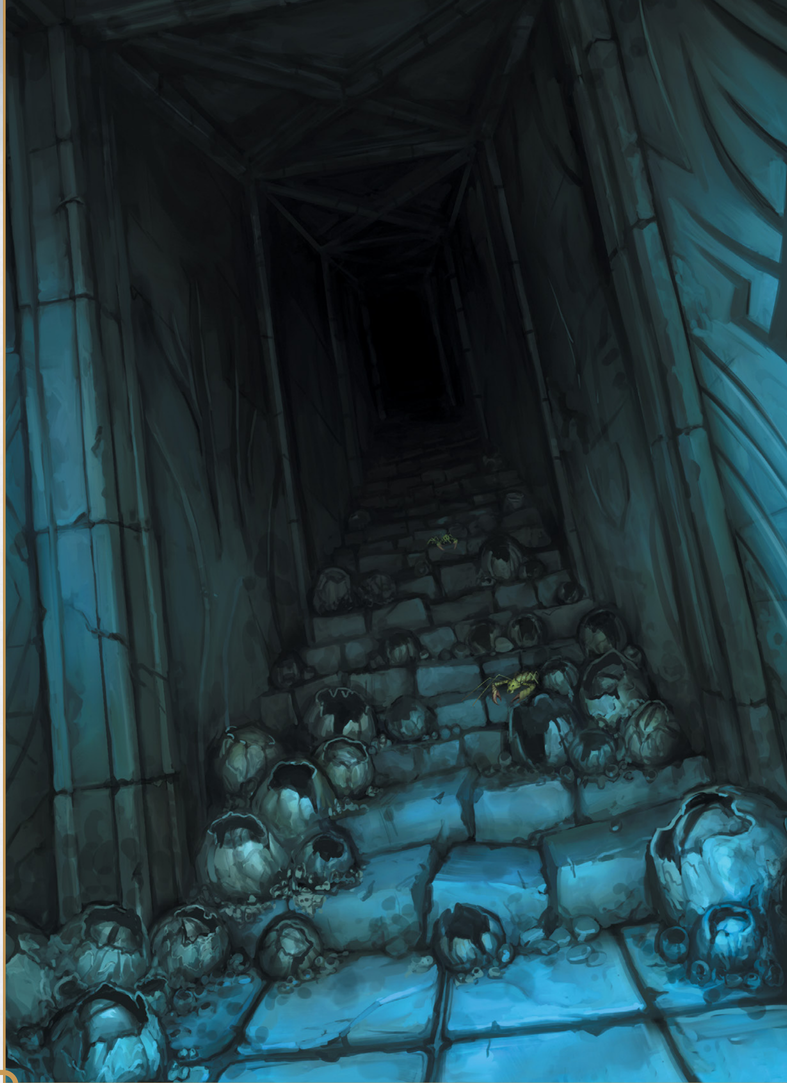
Las escaleras son estables pero irregulares. Están cubiertas de cúpulas del tamaño de melones, hechas de un material similar al crem, que se agrupan como rocabrotes en cada uno de los escalones. Un personaje con pericia en Biología, o que supere una tirada de Deducción CD 10, identifica estas formaciones similares a percebes como nidos de cremlinos.

Los personajes pueden subir por las escaleras, pero deben moverse con cuidado para intentar no pisar ninguno de los nidos. Cada personaje debe superar una prueba de Agilidad CD 15 para continuar, o dar con otra forma de ayudarse mutuamente. Si falla la prueba, un personaje aplasta accidentalmente un nido, provocando que cremlinos de colores brillantes broten de la piedra. Una vez aplastados tres nidos, se forma un **enjambre de cremlinos** que ataca al último personaje en aplastar uno. En caso de obtener una Complicación, ese personaje también queda Tumbado.

El enjambre lucha durante tres rondas antes de dispersarse (o hasta que muere); durante el combate, toda la escalera es terreno difícil. Cuando todos los personajes han superado o fallado la prueba para el ascenso, el grupo encuentra un camino para continuar.

> Cuanto más subís por las escaleras, más escombros las obstaculizan. Tras ascender unos nueve metros, las escaleras terminan de forma abrupta. Donde debería haber un rellano que condujera al siguiente nivel, piedras rotas cubren el suelo. Estas forman una rampa irregular hacia el nivel superior.

Los personajes han llegado al punto donde una parte del santuario se derrumbó de lado durante su caída al abismo. Las piedras son lo suficientemente estables como para que los personajes puedan llegar a la planta superior (no requiere prueba).



Planta superior

La quinta planta del santuario, ubicada cerca de la superficie, es el único otro nivel accesible. Si los personajes tienen luz al llegar a este nivel, se encuentran con una escena inesperada:

> El nivel superior del santuario está completamente de lado. Lo que una vez fue el suelo es ahora el muro oeste, con el antiguo techo elevándose hacia el este. Las columnas, desprendidas de sus pedestales, se han derrumbado sobre el suelo.
>
> El elemento más llamativo de la sala es la estatua de un portador de esquirlada. Antaño medía 4,5 metros de altura, pero ahora yace en el suelo como un guerrero caído. En el pedestal que hay a sus pies, hay siete glifos grabados en la piedra.

Un enjambre de cremlinos.



Esta parte del santuario fue antaño una cámara de meditación para los Caballeros Radiantes, y la estatua honra a un Escultor de Voluntad ahora olvidado. Una inspección más minuciosa de la estatua revela que la figura con la armadura esquirlada es una mujer con una hoja esquirlada. (Dependiendo de si tu grupo ha optado por integrar los estrictos roles de género de la sociedad alezi en el juego, esto podría sorprender a algunos personajes).

Los glifos bajo la estatua, grabados en un estilo arcaico, están dispuestos formando un patrón. Este grabado funcionó en su día como un medio para que los Radiantes contemplaran y afirmaran sus Ideales, pero ahora su presencia podría suponer una valiosa recompensa para los personajes curiosos.

Cómo descifrar los glifos

Si los personajes deciden investigar la estatua, dirige un empeño. Dicho empeño tiene éxito si el grupo consigue 3 éxitos antes que 3 fallos, y si al menos uno de los personajes participantes ha llamado la atención de la lumispren Tono (consulta el apéndice B, "PNJs Spren").

Si un personaje se vale de la luz de una esfera infusa para investigar los glifos, la luz tormentosa emana de dicha esfera y hace que los glifos brillen. La esfera se vuelve opaca, pero todas las pruebas para descifrar el rompecabezas a partir de este momento obtienen una ventaja.

Los posibles enfoques de investigación podrían incluir:

Desgaste. Un personaje podría percatarse de que la piedra de los glifos está desgastada, como si la hubieran tocado muchas veces. El glifo central presenta más desgaste que los demás (Percepción CD 10).

Leer los glifos. Cada glifo representa una sola palabra en estilo arcaico: vida, fuerza, viaje, antes, muerte, debilidad y destino (Saber CD 10).

Líneas divisorias. Las líneas entre los glifos son números estilizados del 1 al 6 (Deducción CD 10).

Compartimientos ocultos. Al inspeccionar los lados del pedestal, se revela que los patrones rectangulares esconden en realidad algún tipo de compartimentos sellados (Hurto CD 10).

Un personaje con pericia en Religión distingue que estos grabados son una especie de ayuda para la meditación, un patrón que uno reseguía con los dedos mientras recitaba un mantra. Los dos spren que siguen a los personajes reaccionan a las pruebas superadas, manifestándose brevemente como estelas de luz.



DESCIFRANDO LOS GLIFOS

Resolución del empeño

El empeño tiene éxito si el grupo consigue 3 éxitos antes que 3 fallos.

Éxito. Los personajes pueden determinar el orden correcto de los glifos, formando la frase "Vida antes que muerte, fuerza antes que debilidad, viaje antes que destino". Si un personaje pronuncia estas palabras, o toca los glifos en este orden, la lumispren Tono reacciona volando hacia el pedestal. Si los glifos brillan en ese momento con luz tormentosa, esa luz se desvanece al recurrir Tono a sus poderes innatos de potenciación. Lee lo siguiente:

> La luz dorada del extraño spren parece impregnar el pedestal. A un lado, un compartimento se desliza fuera de la piedra. Dentro del cajón hay un brazalete y dos anillos, unidos por cadenas metálicas.
>
> Aunque sus gemas están agrietadas, el metal está inmaculado. No se trata de una simple joya. Es un artefacto de valor incalculable de la Iglesia vorin: un moldeador de almas, capaz de transformar cualquier sustancia en otra con solo tocarla.

SAMI RYTKÖNEN

Cualquier personaje reconoce la importancia y el valor de este objeto. Si no ha sufrido daños irreparables, es un tesoro increíble.

Fracaso. Si los spren habían comenzado a manifestarse, desaparecen de la vista. El compartimento que contiene el moldeador de almas no se abre. Un personaje observa los compartimentos en el lado sur del cajón, y el siguiente personaje que trata de abrirlos a la fuerza obtiene una ventaja.

Secretos del pasado

Independientemente de si los personajes encuentran el moldeador de almas o no, pueden intentar abrir otros compartimentos similares en el pilar cercano de la estatua. Superar una tirada de Atletismo o Hurto CD 15 permite abrir un compartimento adicional en el lado sur del pedestal. Tira en la tabla Compartimentos ocultos para determinar su contenido.

Compartimentos ocultos

d4	Contenido
1	Una cinta de seda azul, con el glifo "céfiro" bordado, que se convierte en polvo nada más tocarla.
2	Una amatista cortada en un patrón extraño y retorcido
3	Un zafiro y un rubí, cada uno con un valor de 40 marcos.
4	Una punta de flecha hecha de un metal plateado y notablemente ligero.

Un personaje con pericia en Fabricación de fabriales o Metalurgia reconoce que la punta de la flecha está hecha de aluminio y vale 300 marcos.

Los compartimentos restantes están vacíos o sellados permanentemente. Los mosaicos de la pared representan otras escenas de los Caballeros Radiantes.

Algunos mosaicos son imposibles de distinguir, pues sus colores se han perdido en el tiempo. Otros son más brillantes y representan a portadores de esquirlada en escenas fantasiosas: una figura de azul rodeada de nubes estilizadas, otra de rojo, envuelta en llamas. La imagen más nítida muestra a una mujer con una armadura esquirlada violeta, con la mano extendida hacia una figura de piel marfileña y caparazón rojo.

El diseño de la armadura en esta última imagen coincide con el de la estatua de esta estancia. Muestra a una antigua Escultora de Voluntad hablando con un cantor en forma de guerra. No queda claro si sus posturas son amenazantes o acogedoras.

Cualquier personaje que no esté examinando las paredes podría darse cuenta de que no son los primeros en explorar estas ruinas. Los personajes deberían realizar una prueba de Percepción (CD 15) para ver qué observan acerca del túnel en el lado noreste de la sala. Si un personaje está buscando activamente en esa zona, puede realizar una prueba de Supervivencia CD 10. Si la supera, notará que el polvo del suelo y las paredes ha sido alterado cerca de la salida norte.

En la estancia hay dos salidas y ambas conducen a la superficie. Si algún personaje ha impresionado a Aeliran durante esta aventura (al recibir varias marcas por protección), la luz brillante del honorspren lo atrae hacia la salida sur.

La superficie

El camino que toman los personajes determina la probabilidad de que los sorprendan en la siguiente escena.

Salida norte. Un túnel natural conduce a una grieta en la meseta superior. La tosca piedra proporciona asideros fáciles, pero conduce a los personajes directamente hacia los cantores que los esperan.

Salida sur. Este camino atraviesa un túnel más estrecho y lleno de escombros. Conduce al exterior, terminando en una cornisa soleada. Desde allí, es fácil ascender a la meseta. Los personajes que toman esta ruta no son sorprendidos por los cantores.

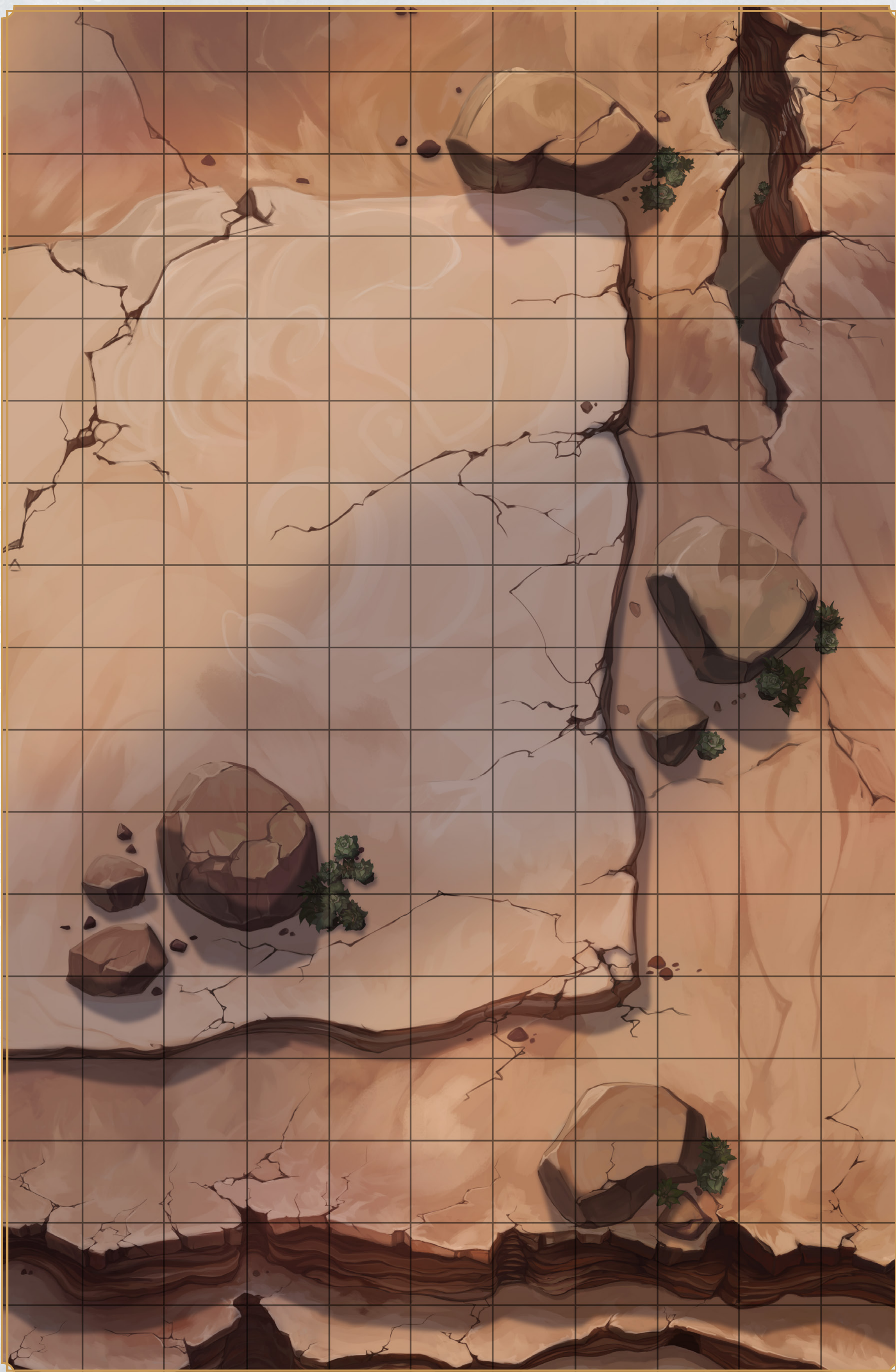
Encuentro con los cantores

Un grupo de exploradores oyentes descubrió recientemente el santuario y ha enviado a un grupo de guerreros a defender el lugar mientras un mensajero vuelve con sus eruditos. Dependiendo del número de personajes jugadores, se enfrentarán a varios **cantores en forma de guerra** y **cantores en forma diestra**:

Núm. de PJs	Cantores en forma de guerra	Cantores en forma diestra
3 a 4	2	1
5	2	2
6	2	3

Los oyentes se muestran inmediatamente hostiles hacia los humanos. Durante generaciones, han encontrado armas y artefactos en ruinas como esta. Las Llanuras Quebradas son su tierra y están preparados para defenderla.

Mapa 4: La superficie



Dallin Bifano

Si algún personaje ha tomado la salida norte, los oyentes le ven de inmediato. Un explorador grita:

> "¡Alto!". Grita una voz cuando salís a la luz. "¡Entregad todo lo que hayáis cogido!".
>
> La voz habla con una cadencia intensa y rítmica. Se le une el zumbido de otras voces: son parshendi, guerreros acorazados de las Llanuras Quebradas, conocidos por matar humanos a las primeras de cambio.

Hay dos **cantores en forma de guerra** con caparazón rojo y piel jaspeada del mismo color: un hombren barbudo y una mujeren. Los exploradores presentes están en forma diestra, con un caparazón más delicado y piel jaspeada de rojo y blanco.

Cualquier signo de agresión por parte de los personajes jugadores provocará que los oyentes ataquen. Pero también es posible que esta escena se convierta en una conversación que, si la discusión se gestiona hábilmente, puede terminar sin violencia. Un personaje que busca la paz con los oyentes debería ser marcado por libertad. Para dirigir la conversación, consulta "Hablando con los oyentes".

Hablando con los oyentes

Los personajes pueden hablar con la exploradora parshendi Vexla (**cantora en forma diestra**, ella) e intentar calmar la situación para que ambas partes salgan ilesas. Para iniciar una conversación, da a cada personaje la oportunidad de contribuir. Normalmente, un personaje toma la iniciativa, pero todos deberían tener la oportunidad de participar.

Cómo interpretar a Vexla

Vexla espera que el grupo esté formado por saqueadores, intrusos sin ningún respeto por el santuario. Desconfía de los personajes, pero preferiría evitar la violencia. Habla alezi y siente curiosidad por la cultura humana.

Resistirse a la influencia. La exploradora tiene Defensa cognitiva 15, Defensa espiritual 15 y 4 puntos de concentración. Es receptiva a los personajes que dicen no querer hacer daño, pero gastará 2 puntos de concentración para resistirse a amenazas de violencia e intimidación. Si en algún momento se revela el moldeador de almas, o si se ve a un personaje cargando con algún tipo de resto del cadáver del oyente del abismo (porque se ha confeccionado un escudo o una coraza con ellos), la conversación fracasa y los oyentes atacan.

Pérdida de concentración. La situación tensa también afecta a los personajes. Elige al personaje que más habla del grupo. Cada vez que falle una prueba para convencer a Vexla, ese personaje perderá 1 punto de concentración. Si algún personaje jugador se queda sin concentración durante la conversación, los guerreros pierden la paciencia y atacan.


Cantor en forma de guerra

Cómo convencer a Vexla para que deje marchar al grupo

Los personajes que quieran convencer a Vexla para que les permita irse podrán intentarlo mediante una conversación. Un personaje con pericia Oyente que hable con Vexla en su propio idioma obtendrá una ventaja en las pruebas. He aquí algunos ejemplos de argumentos o líneas de discusión que los personajes podrían usar:

No suponemos una amenaza. Los personajes pueden argumentar que están desesperados por sobrevivir o pedir clemencia, ya que solo intentan escapar del abismo (Persuasión). Pueden apelar al ideal de paz entre humanos y oyentes (Liderazgo). Los personajes también pueden mencionar que los guerreros están obviamente ansiosos por luchar y decir que comprenden la hostilidad, dada la historia entre sus dos grupos (Persuasión).

Steve Prescott

No vale la pena luchar. Los personajes notan que las manos de Vexla tiemblan (Perspicacia). Pueden insinuar o afirmar abiertamente que serían capaces de vencer a los oyentes en una pelea (Intimidación). Pueden negar haber encontrado algo de valor en las ruinas (Engaño). En cualquiera de estas pruebas se debería subir la apuesta. Con una Complicación, un PNJ realiza una acción que provoca a Vexla, lo que le permite que esta recupere 1 punto de concentración. Un personaje puede gastar una Oportunidad para poner a Vexla nerviosa y hacer que se sienta insegura, eliminando su capacidad Velocidad letal durante el resto de la escena.

Resolución de la conversación

Los personajes tienen éxito si presentan argumentos especialmente convincentes, o si a Vexla ya no le queda la concentración suficiente para resistirse a la influencia.

Éxito. Los oyentes permiten que el grupo continúe su camino en paz, animándolos a irse rápidamente.

Fracaso. Si los personajes intentan encontrar una solución pacífica, pero finalmente fracasan, los oyentes luchan hasta que al menos dos de ellos quedan reducidos a 5 de salud. En ese momento, todo el grupo huye. Si los personajes han sido más agresivos o han revelado el moldeador de almas, los oyentes luchan a muerte.

El camino a casa

Tras el encuentro con los oyentes, los personajes se enfrentan a un largo viaje de regreso a casa. Sin un puente portátil, el grupo no puede usar la ruta directa que tomaron para llegar al lugar de la excavación. Al depender de puentes permanentes, el viaje se alarga hasta las 12 horas. Afortunadamente, ningún peligro acecha a los personajes al cruzar las mesetas.

Si el grupo viaja durante la noche, llega a los campamentos de guerra justo antes del amanecer.

> Por fin os acercáis a vuestro destino: los campamentos de guerra. Construidos sobre una serie de diez cráteres al borde de las Llanuras Quebradas, cada campamento alberga el ejército de un alto príncipe alezi. El campamento del alto príncipe Sadeas se encuentra entre los campamentos de Roion y Aladar, en el extremo suroeste del asentamiento alezi.
>
> Hay guardias en las puertas de cada campamento, exploradores que patrullan a caballo y carros tirados por chulls que se desplazan entre los cráteres y el Mercado Exterior, al oeste.


VEXLA

KATIE PAYNE

El último encuentro

Se supone que esta es una escena final desafiante para la aventura, pero su dificultad dependerá de la facilidad con la que los personajes lidien con el enjambre de cremlinos en las ruinas del santuario. Si el grupo ha salido relativamente ileso, puedes añadir un enemigo adicional para hacer la escena más desafiante. Si los personajes ya están sufriendo lo suficiente, puedes permitir que los enemigos sean menos tenaces y más propensos a retirarse.

El escenario de esta escena es una meseta, pero eso no significa que sea solo piedra llana. Describe a los guerreros saltando de las rocas para atacar a los personajes y animálos a ellos a realizar proezas similares. Recompensa las acciones audaces subiendo la apuesta y considera cómo podrían contribuir los PNJs supervivientes a la escena.

Si los personajes resuelven la escena sin un combate, ¡también puede ser un clímax! Deja claro que acaban de evitar una batalla que podría haber sido mortal y considera la opción de que Tono (consulta el apéndice B, "PNJs Spren") se manifieste visiblemente como un anillo de luz pulsante que indique su aprobación. Lograr la victoria sin violencia está muy alineado con los Ideales de los Caballeros Radiantes.

Esta primera aventura ha llegado a su fin y los personajes avanzan al nivel 2. ¡Puedes aprovechar su resultado para crear una campaña para tu grupo!

Si los personajes descubrieron el moldeador de almas (un artefacto capaz de transformar cualquier sustancia en piedra), podría acabar siendo más una maldición que una bendición:

- Si tratan de vender el moldeador de almas sin miramientos, llaman la atención del alto príncipe Sadeas, quien no ofrece ninguna recompensa por él. Afirma que es propiedad legítima de la Iglesia y la corona, una postura que los nobles alezi apoyarán.
- Un intento de vender el moldeador de almas en el mercado negro consigue una fracción de su valor, no más de 1000 marcos.
- Los personajes pueden optar por conservar el moldeador de almas para utilizarlo, pero deben repararlo con gemas nuevas (lo que podría resultar costoso) y aprender a usarlo (obteniendo el permiso de la DJ para invertir grados de habilidad en Transformación; para ello, deben practicar cómo utilizarlo en tiempo de reposo durante al menos un nivel completo).
- Como alternativa, si los personajes negocian eficazmente con el alto príncipe Sadeas, u ofrecen el moldeador de almas a otro PNJ prominente, podrían obtener una conexión influyente.

Si algún PNJ sobrevivió a los abismos, podría convertirse en un personaje permanente en la campaña. Eliah Matal es una noble severa pero justa que puede servir como potencial aliada o patrocinadora.

Todos los hombres del puente supervivientes están agradecidos a los personajes jugadores, especialmente si pagan sus deudas o les ayudan a escapar. Ten en cuenta que si los personajes usan medios ilegales para ayudar a los PNJs, podrían enfrentarse a los guardias del campamento de guerra.

Por último, cualquier spren Radiante atraído por los personajes durante esta aventura continúa vigilándolos de cerca. Elige a los personajes que hayan obtenido más marcas más por protección o libertad y hazles saber que han impresionado a un spren (consulta el apéndice B). Esos personajes pueden elegir los talentos Primer Ideal (Corredor del Viento) o Primer Ideal (Escultor de Voluntad) al avanzar a nivel 2.



Vuelta a los campamentos de guerra.

MARIE SEEBERGER

Adversarios

Los adversarios que siguen aparecen en esta aventura. Sus conjuntos de características se presentan aquí en orden alfabético, junto con pautas para interpretar a los personajes con nombre propio.

Cantor

Aunque los cantores tienen cierto parecido con los humanos, su especie ha estado en Roshar mucho más tiempo y son físicamente distintos. Su piel está salpicada de remolinos de color rojo, negro y blanco, conocidos como jaspeados, que pueden variar mucho en su patrón y suelen ser de color rojo y negro o rojo y blanco, aunque algunos tienen la piel de los tres colores. El pelo de los cantores suele ser naranja o rojo, y suelen tener el cuerpo cubierto, al menos en parte, por un caparazón que a menudo les cubre la cabeza y los brazos. Tienen los ojos de color gris oscuro y unos dientes tan poderosos que les permiten masticar conchas.

Los cantores derivan su nombre de la capacidad de comunicarse utilizando unos ritmos especiales vinculados al propio Roshar. También pueden cambiar su forma vinculándose con los spren; cada forma cambia al cantor tanto física como mentalmente. Para muchos cantores, esta capacidad es relativamente nueva; durante milenios, los cantores fueron llamados parshmenios y esclavizados por los humanos después de que a muchos les arrebataran partes de su Identidad y Conexión.

Formas de cantor

Los cantores tienen una gema corazón fusionada al esternón; esto les permite vincularse con los spren, cambiando su forma, apariencia, habilidades y mentalidad. Cada forma tiene un propósito, haciendo que el cantor sea más adecuado para una tarea concreta, como el combate o la expresión artística.

Quienes se enfrentan a cantores en combate tienen más probabilidades de encontrarlos en forma de guerra o en forma diestra. En forma de guerra, se vuelven más altos y corpulentos, y tienen un caparazón completo similar a una armadura; también tienen más fuerza, resistencia y aguante. Por otro lado, los cantores en forma diestra son menos intimidantes y resistentes en combate, pero su cuerpo ágil les convierte en excelentes exploradores.



Cantor en forma de guerra

Rival de Rango 1 – Humanoide Mediano

Físico			Cognitivo			Espiritual		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
3	14	1	1	13	2	2	14	2

Salud: 24 (20 a 28) **Concentración:** 4 **Investidura:** 0

Desvío: 2 (caparazón)
Movimiento: 7,5 m
Sentidos: 3 m (vista)
Habilidades físicas: Atletismo +5, Armamento ligero +3, Armamento pesado +4
Habilidades cognitivas: Disciplina +5, Intimidación +4
Habilidades espirituales: Liderazgo +4, Percepción +4
Idiomas: según la cultura

Rasgos

Caparazón externo. La forma de guerra puede emplear su caparazón como escudo, lo que le permite usar la acción Prevenirse.

Experiencia marcial. El cantor en forma de guerra puede usar la acción Acometida dos veces en su turno.

Acciones

▶ **Acometida: Hacha.** Ataque +4, cercanía 1,5 m, un objetivo. El cantor en forma de guerra puede saltar hasta 3 metros antes o después de realizar este ataque. *Rasguño:* 3 (1d6) por laceración. *Impacto:* 7 (1d6+ 4) por laceración.

▶ **Acometida: Arco corto.** Ataque +3, alcance 24/96 m, un objetivo. *Rasguño:* 3 (1d6) por laceración. *Impacto:* 6 (1d6 + 3) por laceración.

⮌ **Coordinación en pareja de guerra (Coste: 1 punto de concentración).** Después de que otro cantor en forma de guerra situado a 1,5 metros o menos lleve a cabo la acción Moverse, este cantor se desplazará hasta su valor de movimiento, terminándolo a 1,5 metros del primero.

Cantor en forma diestra

Rival de Rango 1 – Humanoide Mediano

Físico			Cognitivo			Espiritual		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
1	14	3	3	15	2	3	15	2

Salud: 20 (15 a 25) **Concentración:** 4 **Investidura:** 0

Movimiento: 9 m
Sentidos: 6 m (vista)
Habilidades físicas: Agilidad +5, Armamento ligero +5, Sigilo +4
Habilidades cognitivas: Deducción +5, Manufactura +4, Saber +4
Habilidades espirituales: Percepción +5, Supervivencia +5
Idiomas: según la cultura

Rasgos

Velocidad letal. Al inicio de cada escena, si el cantor en forma diestra no está Sorprendido, puede jugar un turno rápido antes que cualquier otro personaje (no cuenta como su turno en esta ronda).

Sentidos agudos. El cantor en forma diestra puede gastar 1 punto de concentración para obtener una ventaja en una prueba de Percepción (no requiere acción).

Acciones

▶ **Acometida: Maza.** Ataque +5, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 3 (1d6) por golpe. *Impacto:* 8 (1d6 + 5) por golpe.

▶ **Acometida: Arco corto.** Ataque +5, alcance 24/96 m, un objetivo. *Rasguño:* 3 (1d6) por laceración. *Impacto:* 8 (1d6 + 5) por laceración.

▶▶ **Objetivo marcado (Coste: 2 puntos de concentración).** El cantor en forma diestra elige a un enemigo al que puede sentir situado a 36 metros o menos. Durante 1 hora, cuando impacta al enemigo elegido con un ataque con arma, inflige 3 (1d6) de daño adicional. Además, obtiene una ventaja en las pruebas de Supervivencia para rastrear a ese enemigo.

Tácticas del cantor en forma de guerra

Un **cantor en forma de guerra** es un combatiente de una eficacia brutal, especialmente cuando lucha junto a su pareja de guerra, que tiene la misma forma. Las parejas de guerra se lanzan contra un objetivo usando Coordinación en pareja de guerra y Experiencia marcial, haciendo varios ataques de Hacha contra un solo enemigo para abatirlo. En un aprieto, confía en su Caparazón externo para protegerse de una embestida mientras su pareja de guerra sigue luchando.

Tácticas del cantor en forma diestra

Aunque los **cantores en forma diestra** rara vez luchan, son expertos en rastrear a criaturas y reconocer el terreno, y pueden explotar fácilmente la debilidad de un enemigo usando la acción Objetivo marcado. Ten en cuenta que su habilidad Velocidad letal solo les otorga un turno adicional durante la primera ronda de cada escena, lo que les permite ponerse en posición o hacer un ataque preventivo.

CAIO SANTOS

Capitán Selinar

La pequeña escolta de soldados de la expedición está liderada por el Capitán Selinar. Incluso para los estándares del ejército de Sadeas, Selinar es un matón antipático y mezquino. Se unió personalmente a esta expedición para congraciarse con la familia Matal, pero cuando las cosas se tuercen, abandona rápidamente cualquier intento de cortesía.

Selinar experimenta con frecuencia una furia de batalla conocida por los soldados alezi como la Emoción. Tras la tensión del ataque del abismoide, sucumbe a sus efectos, convirtiéndose en un peligro para cualquiera a su alrededor.

Cómo interpretar a Selinar

Rasgos: cruel, mezquino, voluble.
Meta: sobrevivir a los abismos y volver a los campamentos de guerra.
Aspecto: Selinar es un hombre alezi de cuarenta y pocos años. Tiene los ojos verde claro y luce perilla. Viste su uniforme verde de Sadeas con un nudo rojo de capitán en el hombro.

Una vez atrapado en el abismo con los demás supervivientes, Selinar tiene una sola meta: regresar a casa sano y salvo, junto con cualquiera cuya supervivencia ayude a reforzar su reputación. Desprecia a todo aquel que ostenta un rango inferior al suyo y aprovechará cualquier excusa para dejar atrás a cualquiera que pueda ralentizar al grupo.



Capitán Selinar

Rival de rango 1 – Humanoide Mediano

Físico			Cognitivo			Espiritual		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
2	14	2	1	14	3	2	14	2

Salud: 22 (18 a 26) **Concentración:** 5 **Investidura:** 0

Desvío: 2 (coraza)
Movimiento: 7,5 m
Sentidos: 3 m (vista)
Habilidades físicas: Atletismo +4, Armamento ligero +3, Armamento pesado +4
Habilidades cognitivas: Intimidación +5
Habilidades espirituales: Liderazgo +3, Percepción +4
Idiomas: alezi, herdaziano

Rasgos

Emoción infecciosa. Cuando un enemigo saca ✹ en una prueba de ataque contra Selinar, dicho enemigo obtiene una bonificación de +3 a esa tirada de d20. Independientemente de si el ataque impacta o falla, si hay otros personajes a 1,5 metros o menos de Selinar, el enemigo debe elegir uno. El ataque del enemigo también causa un rasguño al personaje elegido (sin gastar concentración).

Acciones

▶ **Acometida: Espada larga.** Ataque +4, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 4 (1d8) por laceración. *Impacto:* 8 (1d8 + 4) por laceración y, si el objetivo está Tumbado, sufre 4 (1d8) de daño adicional.

▶ **Derribar (Coste: 1 punto de concentración).** Selinar hace una prueba de Atletismo contra la Defensa física de un personaje Grande o de menor tamaño situado a 1,5 metros o menos, dejándolo Tumbado si la supera.

▷ **Furia bersérker (Coste: 2 puntos de concentración).** La Emoción impulsa a Selinar. Su siguiente Acometida tiene como objetivo a todos los personajes que están a 1,5 metros o menos e inflige 3 (1d6) de daño adicional con un impacto.

↺ **Arremeter (Coste: 1 punto de concentración).** Después de que Selinar sea atacado por un enemigo a 1,5 metros o menos, Selinar inflige 4 (1d8) de daño por laceración al atacante.

Tácticas de Selinar

El **capitán Selinar** no titubea en lanzarse a la batalla, consumido por la Emoción. Lucha con una ferocidad alarmante, usando Derribar y Furia bersérker para abrirse camino, sin importarle si hay amigos o enemigos a su paso.

STEVEN SHAN

Eliah Matal

La brillante dama Eliah Matal es una mujer de alta cuna ansiosa por demostrar su valía en el competitivo mundo de la erudición alezi. Es la sobrina favorita de Hashal y Avarak Matal, los supervisores de las cuadrillas de puentes del ejército de Sadeas. Viajando a los campamentos de guerra con sus tíos, considera que las Llanuras Quebradas son una oportunidad única para la investigación de campo.

Eliah es brillante e inquisitiva, no cruel como sus tíos. Sin embargo, está acostumbrada a que la obedezcan y es decidida en su búsqueda del conocimiento. Esta expedición se financió gracias a su trabajo, y es la ojos claros de más alto rango de la caravana. Incluso cuando la misión se va al garete, dedica todos sus esfuerzos a completarla.



Eliah Matal

Rival de rango 1 – Humanoide Mediano

Físico			Cognitivo			Espiritual		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
1	12	1	2	14	2	2	13	1

Salud: 18 (15 a 21) **Concentración:** 4 **Investidura:** 0

Movimiento: 7,5 m
Sentidos: 3 m (vista)
Habilidades físicas: Agilidad +2, Atletismo +2
Habilidades cognitivas: Deducción +3, Manufactura +3, Saber +4
Habilidades espirituales: Engaño +2, Percepción +4, Perspicacia +3, Persuasión +3
Idiomas: alezi, azishiano, veden

Rasgos

Competencia. Eliah tiene la pericia de utilidad Historia y obtiene una ventaja en las pruebas de habilidad relacionadas con este tema.

Rostro severo. Después de que Eliah gaste concentración para resistirse a la influencia de un personaje, este perderá 1 punto de concentración.

Acciones

▶ **Acometida: Arma improvisada.** Ataque +2, cercanía 1,5 m, un objetivo. Con una Complicación, esta arma improvisada se rompe. *Rasguño:* 2 (1d4) por golpe. *Impacto:* 3 (1d4 + 2) por golpe.

Tácticas de Eliah

Eliah Matal evitará el combate a menos que se vea obligada a defenderse. Cuando la atacan, intenta esconderse y Prevenirse tras cobertura. Si no le queda otra opción, intenta Obtener ventaja con Deducción o Perspicacia, y ataca con cualquier arma improvisada que encuentra.

STEVEN SHAN

Cómo interpretar a Eliah

Rasgos: analítica, seria, privilegiada.
Meta: demostrar que es la joven historiadora más destacada de Alezkar.
Aspecto: Eliah Matal es una mujer alezi de treinta y pocos años. Tiene brillantes ojos violeta y lleva el pelo negro recogido en una cola de caballo. Viste una havah formal de color verde, combinada con unas botas más prácticas y una bolsa con herramientas de arqueología.

Se considera la líder de la expedición y mantiene su compromiso de llegar al santuario. Puede llegar a ignorar las necesidades de los demás, e incluso su propia seguridad, mientras investiga los secretos de las Llanuras Quebradas y los Radiantes Perdidos.

Enjambre de cremlinos

El término cremlino se refiere de forma colectiva a diversas especies de pequeños crustáceos carroñeros. Varían mucho en apariencia, incluyendo diferentes colores, formas de cola, tamaño de pinzas y longitud de antenas, aunque la mayoría tiene el cuerpo alargado y muchas patas.

Algunos cremlinos son carroñeros que se alimentan de la sangre y la carne de criaturas muertas, mientras que otros son herbívoros que comen la vegetación tras una alta tormenta, cuando la flora roshariana revela su vulnerable materia interior. Algunos tipos de cremlinos incluyen ambos tipos de alimentos en su dieta.

Aunque hay cremlinos venenosos, la mayoría de las especies son relativamente inofensivas si no se reúnen en un enjambre considerable. Sin embargo, un enjambre de cremlinos, o incluso un solo cremlino, puede no ser lo que parece, como se describe en el perfil del Insomne.

En todo Roshar, los cremlinos son considerados y despreciados como plagas irritantes. La palabra es un insulto común roshariano y se utiliza a menudo para describir el comportamiento cobarde.

Tácticas del enjambre de cremlinos

Un **enjambre de cremlinos** usa Chirrido mientras está al alcance del mayor número posible de enemigos. A continuación atacará con el Mordisco, infligiendo el mayor daño posible antes de que el enjambre se reduzca. Una vez reducido a menos de la mitad de su salud inicial, el enjambre intenta atacar con mayor precisión usando Obtener ventaja con Agilidad.



FLORIAN STITZ

Enjambre de cremlinos

Rival de Rango 1 – Enjambre Mediano

Físico		Cognitivo			Espiritual			
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
1	14	3	1	13	2	2	13	1

Salud: 22 (17 a 27) **Concentración:** 4 **Investidura:** 0

Movimiento: 9 m
Sentidos: 3 m (vista)
Inmunidades: Aturdido, Inmovilizado, Retenido, Tumbado
Habilidades físicas: Agilidad +5
Idiomas: ninguno

Rasgos

Enjambre. El enjambre está formado por muchas criaturas diminutas y no puede recuperar salud. Podrá moverse a través de espacios ocupados por otros personajes y de aberturas con un diámetro de hasta 8 centímetros, siempre y cuando termine su movimiento completamente al otro lado del personaje u obstáculo.

Acciones

▶ **Acometida: Mordisco.** Ataque +5, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 5 (2d4) por laceración, o 2 (1d4) por laceración si el enjambre tiene la mitad de su salud o menos. *Impacto:* 10 (2d4 + 5) por laceración, o 4 (1d4 + 2) por laceración si el enjambre tiene la mitad de su salud o menos.

▶▶ **Chirrido (Coste: 2 puntos de concentración).** El enjambre emite una cacofonía ensordecedora de chirridos y chasquidos. Todos los personajes situados a 3 metros o menos del enjambre deben efectuar una prueba de Disciplina CD 14. Si un personaje falla, debe gastar 2 puntos de concentración o queda Desorientado hasta el final de su siguiente turno. Los cremlinos y los personajes incapaces de oír superan automáticamente esta prueba.

Lancero

Secuaz de Rango 1 – Humanoide Mediano

Físico		Cognitivo			Espiritual			
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
2	14	2	1	12	1	2	13	1

Salud: 14 (11 a 17) **Concentración:** 3 **Investidura:** 0

Desvío: 2 (malla)
Movimiento: 7,5 m
Sentidos: 3 m (vista)
Habilidades físicas: Atletismo +4, Armamento ligero +3, Armamento pesado +4
Habilidades cognitivas: Disciplina +2, Intimidación +3
Habilidades espirituales: Percepción +4
Idiomas: según la cultura

Rasgos

Secuaz. El lancero queda derrotado inmediatamente cuando sufre una lesión y sus ataques no pueden provocar impactos críticos.

Adiestramiento marcial. Al inicio de cada escena, si el lancero tiene su escudo y no está Sorprendido, obtiene los beneficios de la acción Prevenirse hasta el inicio de su primer turno.

Tácticas militares. Una vez por ronda, el lancero puede gastar 1 punto de concentración adicional para usar la reacción Ayudar o Acometida reactiva sin usar su ⮌.

Acciones

▶ **Acometida: Lanza corta.** Ataque +3, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 4 (1d8) por laceración. *Impacto:* 7 (1d8 + 3) por laceración y, si el objetivo está Tumbado, sufre 4 (1d8) de daño por laceración adicional.

▶ **Acometida: Arco corto.** Ataque +3, alcance 24/96 m, un objetivo. *Rasguño:* 3 (1d6) por laceración. *Impacto:* 6 (1d6 + 3) por laceración.

▶ **Golpe con escudo.** El lancero hace una prueba de Atletismo contra la Defensa física del objetivo, dejándolo Tumbado si tiene éxito.

Lancero

Los lanceros son combatientes rasos que forman parte de innumerables ejércitos, desde los alezi, que compiten por las Llanuras Quebradas, hasta las fuerzas emuli que luchan en la Guerra de los Ochenta.

Tácticas del lancero

Un **lancero** derriba a sus enemigos con Golpe con escudo y luego ataca con la Lanza corta. Puede utilizar Tácticas militares para frenar a los objetivos que huyen o para reforzar a sus compañeros, según el desarrollo de la batalla.



Plebeyo

Los habitantes de Roshar tienen orígenes culturales diversos y sus propias esperanzas, sueños y capacidades. La mayoría se esfuerzan por evitar la violencia, proteger a sus seres queridos y conseguir toda la prosperidad posible.

Los plebeyos son los ciudadanos típicos de cualquier nación de Roshar. Son los que trabajan en el campo, en panaderías, en telares, como escribas o cualquier otra persona que lleva una vida sencilla.

Plebeyo

Secuaz de rango 1 – Humanoide Mediano

Físico			Cognitivo			Espiritual		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
2	15	3	2	15	3	4	16	2

Salud: 10 (8 a 12) **Concentración:** 2 **Investidura:** 0

Movimiento: 7,5 m
Sentidos: 3 m (vista)
Habilidades físicas: Atletismo +1
Habilidades cognitivas: Manufactura +2
Habilidades espirituales: Perspicacia +2, Percepción +2
Idiomas: según la cultura

Rasgos

Secuaz. El plebeyo es derrotado inmediatamente cuando sufre una lesión y sus ataques no pueden provocar impactos críticos.

Competencia. El plebeyo tiene experiencia práctica en una profesión y obtiene una ventaja en las pruebas de habilidad relacionadas con ella.

Acciones

▶ **Acometida: Arma improvisada.** Ataque +1, cercanía 1,5 m, un objetivo. Con una Complicación, esta arma improvisada se rompe. *Rasguño:* 2 (1d4) por golpe. *Impacto:* 3 (1d4 + 1) por golpe.

⮌ **Distraer (Coste: 1 punto de concentración).** Cuando un aliado hace una prueba contra un enemigo que está en su cercanía, el plebeyo le confiere una ventaja en esa prueba.



ANTTI HAKOSAARI

Tácticas del plebeyo

En combate, los ciudadanos generalmente huirán y buscarán un lugar seguro, a menos que sus seres queridos estén en peligro inminente. Cuando se ve obligado a luchar, un **plebeyo** recurre a un Arma improvisada, o puede Distraer para ayudar a un aliado más capaz. En las conversaciones, suele ceder ante quienes considera más competentes.

PNJs SPREN

Los seres espirituales conocidos como spren, omnipresentes en Roshar, se sienten atraídos por las emociones intensas y los fenómenos naturales. Los spren comunes, como los vidaspren y los furiaspren, pueden hacer que tus descripciones sean más memorables, a la vez que transmiten la singularidad de este mundo.

Los spren Radiantes ofrecen oportunidades aún mayores para la narración. Cada uno de estos spren inteligentes es un PNJ por derecho propio, con una apariencia y personalidad distintivas. Vivir a la altura de ciertos Ideales y forjar un vínculo con un PNJ spren es la forma en que los personajes desbloquean los caminos Radiantes.

Alrededor de esta aventura hay dos spren activos, quizás atraídos por los personajes u otros miembros de la expedición. Su impacto en la aventura debería ser sutil, principalmente en forma de indicios, pero deberías anotar en privado sus reacciones a las decisiones de los personajes, marcándolos por protección o libertad.

Busca maneras de insinuar la presencia de ambos spren, Tono y Aeliran, en una tirada de dados particularmente dramática, o una Oportunidad en el momento adecuado: podría manifestarse una luz alrededor de un personaje, o este podría sentir un breve estallido de fuerza y velocidad sobrehumanas.

Si bien cada spren enfatiza un Ideal particular, ambos buscan a quienes honran la “Vida antes que la muerte” y desdeñan a los personajes que eligen la violencia cuando no es absolutamente necesaria.

Tono

Tono (ella) es una lumispren. Aparece en el Reino Físico como un pequeño cometa pulsante de luz blanca y dorada. Hace milenios, se vinculó con un Radiante humano y ahora busca a otra persona con el potencial de convertirse en una Escultora de Voluntad.

Un personaje que busque la libertad podría atraer la atención de Tono. Esto incluye luchar contra leyes injustas, fomentar la libertad y liberar a otros de la esclavitud. Los lumispren tienen una fuerte afinidad con los cantores, por lo que Tono se sentirá profundamente angustiada si los personajes muestran un comportamiento agresivo hacia los PNJs oyentes en esta aventura. Se niega a vincularse con personajes que apoyan cualquier tipo de esclavitud o que usan con frecuencia fabriales que utilizan spren capturados.

Aunque Tono no habla activamente con ningún personaje durante esta aventura, puede transmitir emociones a través de ritmos (como el sonido de un corazón que late rápidamente o una ola tranquilizadora). En cualquier momento, Tono favorece al personaje que ha sido marcado por libertad con mayor frecuencia, y lo guía hacia un lugar seguro o hacia personas que necesitan ayuda. Su personalidad es intrépida y optimista, pero es una férrea opositora a la opresión.

Tono

KEVIN O'NEILL

Aeliran

Aeliran (él) es un honorspren intenso, con un sentido especialmente fuerte del bien y del mal, que anhela vincularse a un Radiante. En el Reino Físico, aparece con mayor frecuencia como un vientospren (una cinta de luz azul) y se deja ver brevemente durante ataques espectaculares y heroicos. También puede aparecerse como un hombre severo con la barba cuadrada de un fervoroso, pero solo mostrará esa forma a un personaje listo para jurar el Primer Ideal.

Un personaje que encarne la protección se ganará la aprobación de Aeliran. Esto incluye defender a los débiles y arriesgarse a sufrir daños graves para proteger a alguien vulnerable. Puede ser excesivamente apasionado en su interpretación del comportamiento honorable, y exige altos estándares de dignidad a cualquier aspirante a Radiante.

Aeliran se considera un veterano experimentado y está decidido a encontrar un estudiante digno. No entablará conversación con ningún personaje, pero podrá elegir a uno para seguirlo de cerca. En un momento particularmente crucial, ese héroe podría oír un seco "No" o un "¡Eso es!" proveniente de una voz parecida al viento susurrándole al oído.



Aeliran

BEN MCSWEENEY & DARREN CALVERT

Otros Spren

Si esta es la primera aventura que diriges en el JdR del Cosmere, ya estarás lo suficientemente ocupada como para encima tener que estar pendiente de un gran reparto de PNJs spren. Sin embargo, quizá quieras tomar nota de los personajes jugadores que demuestran Ideales Radiantes (y los spren que pueden atraer):

Justicia. Defender leyes justas, cumplir una promesa difícil y adherirse a las reglas. (*Altospren*)

Potencial. Mostrar un afán incansable de superación personal, estar a la altura de tu propio potencial. (*Tintaspren*)

Recuerdo. Atender a los olvidados, escuchar a quienes otros han ignorado. (*Cultivacispren*)

Secreto. Aludir a un secreto oscuro o confesar una verdad dolorosa. (*Críptico*)

Autodominio. Mostrar moderación, afrontar miedos y mantener la disciplina emocional. (*Cenizaspren*)

Tenacidad. Demostrar fiabilidad estando ahí cuando más se le necesita, resistiendo cuando otros caen. (*Cumbrespren*)

Verdad. Buscar el conocimiento y la verdad absoluta cuando otros buscan respuestas más fáciles. (*Brumaspren*)

Los personajes que viven según los Ideales pueden atraer a otros spren Radiantes en sesiones futuras, lo que podría conducirlos finalmente a tomar caminos Radiantes.

APÉNDICE C

PERSONAJES JUGADORES



KATIE PAYNE

Abena (Cazadora)

Rasgos: compasiva, perceptiva, independiente.
Meta: ganarse el respeto como exploradora competente.

Abena ("A-BE-na") era una alguacil que defendía los intrincados códigos legales de su país. Viajó a las Llanuras Quebradas en busca de una nueva vida y ahora trabaja como exploradora.

Como Cazadora, Abena es una excelente opción para quienes quieren jugar interpretando la persecución de un enemigo y derrotarlo con poderosos ataques a distancia.

Jomari (Agente)

Rasgos: orgulloso, impulsivo, ambicioso.
Meta: recuperar la libertad o huir de la cuadrilla del puente.

Jomari ("Jo-MA-ri") cree tener un gran destino, pero su afición por las travesuras lo ha llevado a unirse a una cuadrilla de puente.

Como Agente, Jomari es un ladrón experimentado con un don para escapar por los pelos de situaciones peliagudas. En combate, puede atacar con rapidez y dejar aturdido a un oponente.

Palinor (Líder)

Rasgos: inspirador, honesto, altanero.
Meta: ser ascendido a sargento.

Palinor ("PA-li-nor") es un campesino alezi que ha ascendido con dificultad en las filas del ejército de Sadeas. Se resiste al mando de su superior, el Capitán Selinar.

Como Líder, Palinor tiene habilidades especiales que fortalecen a sus aliados. También es un hábil combatiente cuerpo a cuerpo, muy capaz en la lucha defensiva.



Talani (Enviada)

Rasgos: dedicada, reflexiva, compasiva.
Meta: aprender más sobre el pueblo oyente ("Parshendi").

Talani ("Ta-LA-ni") es una fervorosa que ha dedicado toda su vida a la Iglesia vorin, pero que se cuestiona la doctrina de su religión en los campos de la competición y la conquista.

Como Enviada, Talani es un personaje muy equilibrado. Tiene una profunda fuerza interior y saca lo mejor de los demás.

Vedd (Guerrero)

Rasgos: protector, irritable, abnegado.
Meta: ayudar a los demás miembros del Puente Nueve.

Vedd ("VED") es un veterano caído en desgracia, resignado a su vida como hombre de puente, pero decidido a ayudar a los miembros de su cuadrilla a sobrevivir o escapar.

Como Guerrero, Vedd es un soldado curtido que brilla en combate. Si consigue un arma recuperada o improvisada, es probable que se convierta en el luchador de primera línea del grupo.

Zvynda (Erudita)

Rasgos: curiosa, creativa, altanera.
Meta: investigar acerca de la tecnología fabrial antigua.

Zvynda ("ZVIN-da") es una erudita thayleña que sirve a Eliah Matal como pupila. Espera convertirse en artifabriana, alguien que crea dispositivos asombrosos alimentados por luz tormentosa.

Como Erudita, Zvynda puede usar su conocimiento experto para ayudar a sus aliados en una gran variedad de situaciones.

Katie Payne

REFERENCIA RÁPIDA PARA JUGADORES

Orden de iniciativa

En cada ronda, los personajes pueden jugar un turno rápido (▶▶) o un turno lento (▶▶▶). Los turnos rápidos de los PJs van antes que los turnos rápidos de los PNJs, y los turnos lentos de los PJs van antes que los turnos lentos de los PNJs. Además, todos los personajes obtienen una reacción (↩) por ronda.

Acciones

Cada acción se puede usar solo una vez por turno (a menos que se especifique lo contrario).

- ▶ **Acometida:** haces un ataque. Puedes gastar 2 puntos de concentración (y ▶) para realizar otra Acometida con una segunda arma. Si fallas, puedes gastar 1 punto de concentración para causar un rasguño.
- ▶ **Destrabarse:** te mueves 1,5 metros sin activar Acometidas reactivas.
- ▶ **Interactuar o Usar una habilidad:** interactúas con un objeto del entorno o usas una de tus habilidades no de ataque.
- ▶ **Moverse:** te mueves hasta tu valor de movimiento (puedes usar esta acción más de una vez por turno).
- ▶ **Obtener ventaja:** haces una prueba de habilidad contra la defensa correspondiente de tu objetivo. Si la superas, obtienes una ventaja en tu siguiente prueba que usa una habilidad distinta contra ese mismo objetivo.
- ▶ **Prevenirse:** levantas el escudo o te pones a cubierto. Todos los ataques contra ti sufren una desventaja.
- ▶▶ **Agarrar:** haces una prueba de Atletismo contra la Defensa física del objetivo. Si la superas, el objetivo queda Retenido (mientras permanece en tu cercanía).
- ▶▶ **Empujar:** haces una prueba de Atletismo contra la Defensa física del objetivo. Si la superas, desplazas al objetivo 1,5 metros.
- ▶▶ **Prepararse:** preparas una acción ▶ para usarla como respuesta a un detonante, como, por ejemplo, otra acción o un estado.
- ▶▶ **Recuperarse:** una vez por escena, tiras tu dado de recuperación para recuperar salud y/o concentración.
- ▷ **Charlar:** hablas (sin necesidad de realizar una prueba).
- ▷ **Soltar:** dejas caer algo que estás sosteniendo.

Reacciones

- ↩ **Acometida reactiva:** cuando un enemigo abandona tu cercanía, haces un ataque gratuito con un arma cuerpo a cuerpo que estás empuñando.
- ↩ **Ayudar:** antes de que un aliado haga una prueba en la que podrías ayudarle, gastas 1 punto de concentración para otorgarle una ventaja en dicha prueba.
- ↩ **Esquivar:** cuando eres el objetivo de un ataque, gastas 1 punto de concentración para imponer una desventaja a dicho ataque.
- ↩ **Evitar peligro:** haces una prueba de Agilidad para evitar un peligro como, por ejemplo, un choque o una caída (CD 15 o equivalente al resultado de la prueba de un enemigo).

Uso de los d6 como dados de trama

1	2	3	4	5	6
Complicación 2	Complicación 4			Oportunidad	Oportunidad

Cómo gastar una Oportunidad

Si saca una Oportunidad (◇) en el dado de trama o un 20 natural, el jugador puede elegir una de las opciones siguientes:

Ayudar a un aliado. La siguiente prueba que hace un aliado de tu elección obtiene una ventaja.

Impacto crítico. Cuando haces un ataque, cambia un impacto a impacto crítico (para infligir el máximo daño posible).

Influir sobre la narrativa. Tus acciones provocan un giro positivo en la trama.

Recobrar la compostura. Recuperas 1 punto de concentración.

Cómo enfrentarse a una Complicación

Si en una tirada sale una Complicación (✷) en el dado de trama o un 1 natural, la DJ puede elegir una de las opciones siguientes:

Distracción. El PJ pierde 1 punto de concentración.

Influir sobre la narrativa. Las acciones del PJ provocan un giro negativo en la trama.

Perjudicar a un aliado. La siguiente prueba que hace un PJ sufre una desventaja.

Ejemplos de giros de trama en combate

Oportunidad	Complicación
Llegan los refuerzos aliados.	Llegan los refuerzos enemigos.
Un enemigo herido huye o se rinde.	Un PNJ amistoso queda Inconsciente.
Un transeúnte inocente se pone a salvo.	Un aliado o un inocente están en peligro.
Un enemigo suelta su arma o equipo.	Sueltas o dañas tu arma o equipo.
Un spren se manifiesta de una forma que te ayuda.	Un spren se manifiesta de una forma que te distrae.

Ejemplos de giros de trama en conversaciones

Oportunidad	Complicación
Te acuerdas de un hecho útil y relevante.	Algo que creías saber resulta ser falso.
Un observador queda impresionado contigo.	Un observador se mofa de ti.
Un spren revela información inesperada.	Un spren traiciona tus emociones o te avergüenza de otra manera.
Evitas que alguien se dé cuenta de tus verdaderas intenciones.	De manera accidental, revelas información que querías mantener en secreto.

Tiradas de lesión

Tira un d20 y aplica los modificadores siguientes:

- **Armadura:** añade el valor de desvío de la armadura que lleves puesta.
- **Capacidades:** añade los modificadores de talentos u otras capacidades.
- **Lesiones:** resta 5 al resultado de la tirada por cada lesión que tengas.

Tirada de lesión	Duración
−6 o menos	**Muerte.** Mueres.
−5 a 0	**Lesión permanente.** Sufres una lesión permanente.
1 a 5	**Lesión grave.** Sufres una lesión temporal con una duración de 6d6 días.
6 a 15	**Lesión leve.** Sufres una lesión temporal con una duración de 1d6 días.
16 o más	**Herida superficial.** Sufres una lesión temporal durante lo que queda del día.

A continuación, elige un efecto de lesión (o tira un d8).

d8	Efecto	Sugerencias narrativas
1 o 2	Agotado [−1]	Cualquier lesión que reduce tu resistencia general.
3	Agotado [−2]	Cualquier lesión que reduce tu resistencia general.
4 o 5	Ralentizado	Pie o pierna lesionados, o cualquier lesión que reduce tu velocidad general.
6	Desorientado	Lesión en la cabeza, o lesión extensa que afecta a tus sentidos.
7	Sorprendido	Te sientes abrumado por la conmoción de una lesión.
8	Solo puedes usar una mano	Mano o brazo lesionados, o cualquier lesión que reduce tu coordinación general.

Estados

Afligido. Al final de cada uno de tus turnos, sufres la cantidad de daño del tipo especificado.

Agotado. Cada vez que haces una prueba, aplicas una penalización igual al número indicado; esta penalización es acumulativa. Después de un descanso largo, reduces la penalización por Agotado en 1.

Aturdido. En tu turno, obtienes dos ▶ menos y no obtienes una ⮌.

Concentrado. Las capacidades te cuestan 1 punto menos de concentración.

Desorientado. No puedes usar reacciones (⮌). Tus sentidos están ofuscados y tus pruebas de Percepción (y similares que se valgan de tus sentidos) sufren una desventaja.

Empoderado. Hasta el final de esta escena, obtienes una ventaja en todas las pruebas y tu Investidura se recupera al máximo al inicio de cada uno de tus turnos.

Inconsciente. Tu valor de movimiento pasa a ser 0 y quedas Tumbado. No puedes interactuar con tu entorno ni usar acciones ni reacciones. Puedes poner fin a este estado cuando te cures o al final de cualquiera de tus turnos.

Inmovilizado. Tu valor de movimiento pasa a ser 0 y no puedes moverte ni ser movido.

Mejorado. Obtienes la bonificación de atributo especificada (no cambia tus defensas, salud, concentración ni Investidura).

Ralentizado. Tu valor de movimiento se reduce a la mitad.

Resuelto. Cuando fracasas en una prueba, puedes añadirle una Oportunidad y poner fin al estado Resuelto.

Retenido. Tu valor de movimiento pasa a ser 0. Sufres una desventaja en todas las pruebas que no son para escapar de tus ataduras.

Sorprendido. No obtienes una ⮌ al inicio del combate, no puedes jugar un turno rápido y obtienes una ▶ menos.

Tumbado. Yaces en el suelo, estás Ralentizado y los ataques cuerpo a cuerpo contra ti obtienen una ventaja. Puedes Prevenirte sin cobertura. Puedes usar ▷ y gastar 1,5 metros de movimiento para levantarte y poner fin a este estado.